

AÑO XIII - TERCERA ÉPOCA - Número 28
INCLUYE
CD-ROM
595 PTAS
MICRO
manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
REPORTAJE
¡¡Exclusiva!!
The Last Express
Descubrimos el secreto mejor guardado de Broderbund
PATAS ARRIBA
Lost Vikings 2 y Theme Hospital
Todos los trucos para llegar al final
PREVIEW
Así será
Conquest Earth
La nueva estrategia
8 426239 020312 00028
GUTS'N'GARTERS
Sobredosis de acción

S u  a

Año XIII - Tercera época - Número 28 - Mayo 1997

Ya estamos en Mayo. Poco a poco se va oliendo cada vez mejor el intenso aroma del verano y las vacaciones. Una época que, además, se suele caracterizar por presentar una considerable tendencia al aumento de nuevos lanzamientos de esos juegos que tanto nos gustan a todos. Un momento que, sin embargo, también suele ser, simplemente, la antesala del gran aluvión que otoño y, sobre todo, las navidades, acostumbran a traernos.

Pero eso es algo que ya, a estas alturas, se deja notar, quizá no tanto por el presente, quizá irregular, quizá demasiado rutinario, como por el elevado número de previews, reportajes y anuncios que incluye este mes vuestra revista favorita. Como dentro de unos instantes podréis comprobar, el futuro más cercano se anticipa, cuando menos, espectacular. La práctica totalidad de compañías europeas y norteamericanas afrontan atractivos lanzamientos para los próximos meses. Algunos nombres os sonarán como pocos –Psygnosis, E.A., Ocean, LucasArts...–, otros son menos conocidos, pero han despertado nuestro interés de forma inusitada. El mejor ejemplo lo encontraréis en el reportaje dedicado a Virtual Studios, una jovencísima compañía que, sin embargo, parece tener las ideas muy claras y afrontar el panorama del futuro con un optimismo y realismo poco común.

Pero no es el único artículo especial que os hemos preparado para este mes, desde luego. Ahí está, por ejemplo, ese suplemento dedicado a Microprose, con algunos de los nombres más esperados de los últimos tiempos –«X-COM: Apocalypse», «Mech Commander», «Generations»...–, para cuya realización nos fuimos hasta las oficinas de la compañía, en Bristol. Y no ha sido el único viaje que han realizado nuestros enviados especiales. En próximos números encontraréis cumplida información sobre temas que os adelantamos ya: Cryo, Psygnosis, Broderbund y muchas otras compañías que se encuentran en un febril estado de actividad.

Pero esto, claro está, no nos ha apartado de nuestra habitual tarea de analizar con detalle los más interesantes programas del momento. Nuestras secciones están repletas de buen software que llevarse al ordenador y que desde ahora mismo os invitamos a descubrir, esperando que disfrutéis tanto como nosotros lo hemos hecho preparando este número.

r i o 28

595 ptas. (IVA incluido)



82 MEGAJUEGO
THE NEED FOR SPEED II

Electronic Arts vuelve a la carga y no defrauda con la segunda parte de uno de sus mayores éxitos. Enmarcado dentro de un género destacado por una gran competencia, brilla por su realismo en el comportamiento de los vehículos; derrapajes, trompos y vuelcos están a la orden del día.



120 PATAS ARRIBA
LOST VIKINGS 2 Y THEME HOSPITAL

Todos los trucos y las soluciones a los más retorcidos enigmas de dos títulos tan diferentes como divertidos. Ayuda por un lado a los vikingos más simpáticos a derrotar al malvado Tomator, y por otra parte, conviértete en el más eficiente de los doctores de la medicina privada.



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Álvaro Menéndez

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Juan José Vázquez
Carlos F. Mateos
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Enrique Bellón
Ventura y Nieto

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 



DEMOS

THEME HOSPITAL



En «Theme Hospital» encontraréis un completo simulador en el que podréis crear salas de diagnóstico, pre-operatorias y un sin fin de instalaciones para curar, con el objetivo de crear el mejor servicio para vuestros pacientes. En la demo jugable que os ofrecemos podréis empezar un nuevo hospital y vuestra meta será curar por lo menos a 20 pacientes.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
486 DX2, 8 MB de RAM, 40 MB de disco duro, CD 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
P 100 ó superior, 16 MB de RAM, 40 MB de disco, CD 8X, SVGA y tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
INSTALACIÓN DOS/WIN 95:
Desde el menú del CD seleccionad THEME HOSPITAL y pulsad sobre EJECUTAR.
EJECUCIÓN DOS:
Desde el directorio HOSPITAL de vuestro disco duro teclead HOSPITAL.
EJECUCIÓN WIN 95:
Desde el menú de INICIO seleccionad PROGRAMAS, después en el grupo BULLFROG seleccionad el icono THEME HOSPITAL.

REALMS OF THE HAUNTING



El protagonista del juego ha perdido a su padre en extrañas circunstancias y por ello va a la mansión Helston para desvelar los misterios de la defunción.
Os ofrecemos una macrodemo de «Realms of the Haunting».

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
486 DX2, 8 MB de RAM, 2 MB de espacio en disco, CD 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
P 100, 16 MB de RAM, 12 MB de espacio en disco, CD 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Disparo:	Control
Armas:	1-6
Ayuda:	H
Mostrar Armas:	F1
Subtítulos:	F2
Dificultad:	F3

INSTALACIÓN DOS:
Desde el directorio ROTH del CD teclead INSTALL.
EJECUCIÓN DOS:
Desde el directorio ROTH de vuestro disco duro teclead REALMS para ejecutarlo.

LOST VIKINGS 2



Aparece la segunda parte de «Lost Vikings» con notables mejoras respecto a su predecesor en cuanto a nivel gráfico, sonidos y movimiento.
Os presentamos una demo jugable de «Lost Vikings 2» en la que podréis jugar en algunos de los niveles de la versión comercial.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
P 75, 8 MB de RAM, CD 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
P 100 ó superior, 16 MB de RAM, CD 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Acción 1:	Espacio
Acción 2:	Shift
Activar:	Enter
Usa Objeto:	Back Space
Inventario:	Tab
Cambiar Vikingo:	. ,
Salir:	ESC

EJECUCIÓN DOS/WIN 95:
Desde el menú principal del CD seleccionad LOST VIKINGS 2 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

SPEED DEMONS



Un nuevo y adictivo arcade llega a las pantallas de vuestros ordenadores de la mano de Dinamic Multimedia, en el que podréis sentir velocidades endiabladas conduciendo tres prototipos diferentes a través de 6 circuitos. Os presentamos una demo jugable en la que podréis competir en uno de los circuitos que componen la versión comercial del programa con limitación de tiempo.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
486 DX2, 8 MB de RAM, 10 MB de espacio en disco, CD 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
P 100, 16 MB de RAM, 10 MB de espacio en disco, CD 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:
Movimiento: Cursores
INSTALACIÓN WIN 95:
Desde el menú principal del CD seleccionad SPEED DEMONS y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN WIN 95:
Desde el directorio DEMONS de vuestro disco duro teclead DEMONW.

TRAILERS

AL LÍMITE DEL RIESGO

Con el nombre «Al Límite del Riesgo» aparece la última película protagonizada por Van Damme en la que, como es característico de él, podréis encontrar acción a raudales en una frenética lucha contra los asesinos de un amigo suyo que le manda un montón de dinero, una lista de nombres y sobre todo peligro.



EJECUCIÓN WINDOWS/WIN 95:
Desde el menú principal del CD seleccionad AL LÍMITE DEL RIESGO y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

CÁMARA SELLADA



Basada en una novela del afamado autor John Grisham, llega a las pantallas «Cámara Sellada», un thriller sobre la pena de muerte protagonizado por Gene HackMan en el que un abogado deberá defender al abuelo que no ha conocido hasta la fecha por un acto terrorista.

EJECUCIÓN WINDOWS/WIN 95:
Desde el menú principal del CD seleccionad CÁMARA SELLADA y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

Servicio de atención al usuario

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 9 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

EARTH 2140



En «Earth 2140» controlaréis sofisticados ejércitos, podréis construir multitud de edificios y, por supuesto, os ofrece una jugabilidad y adicción difícilmente superable.
En la demo que os ofrecemos podréis jugar una misión en cualquiera de los 2 bandos contendientes.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
P 75, 16 MB de RAM, 16 MB de espacio en disco, CD 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 16 MB de RAM, 56 MB de espacio en disco, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
INSTALACIÓN DOS:
Desde el menú principal del CD seleccionad EARTH 2140 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN DOS:
Desde el directorio EARTH de vuestro disco duro teclead EARTH640 (resolución de 640x480) o EARTH800 (resolución de 800x600) para iniciar el programa.

P R E V I E W S

MOTO RACER

Jamás habréis sentido el vértigo al alcanzar altas velocidades sobre dos ruedas como podréis sentir en la preview que os ofrecemos de «Moto Racer», un fantástico arcade en el que podréis codearos con los mejores pilotos e incluso jugar en red con vuestros amigos en diversos circuitos llenos de emoción. Desde la velocidad alcanzada por las máquinas de carretera hasta la pericia de los pilotos de Cross y en los circuitos más inhóspitos, incluso con nieve y túneles sin luz, todo lo encontraréis en este juego.





La demo que os presentamos os mostrará tres repeticiones de carrera en diferentes circuitos.

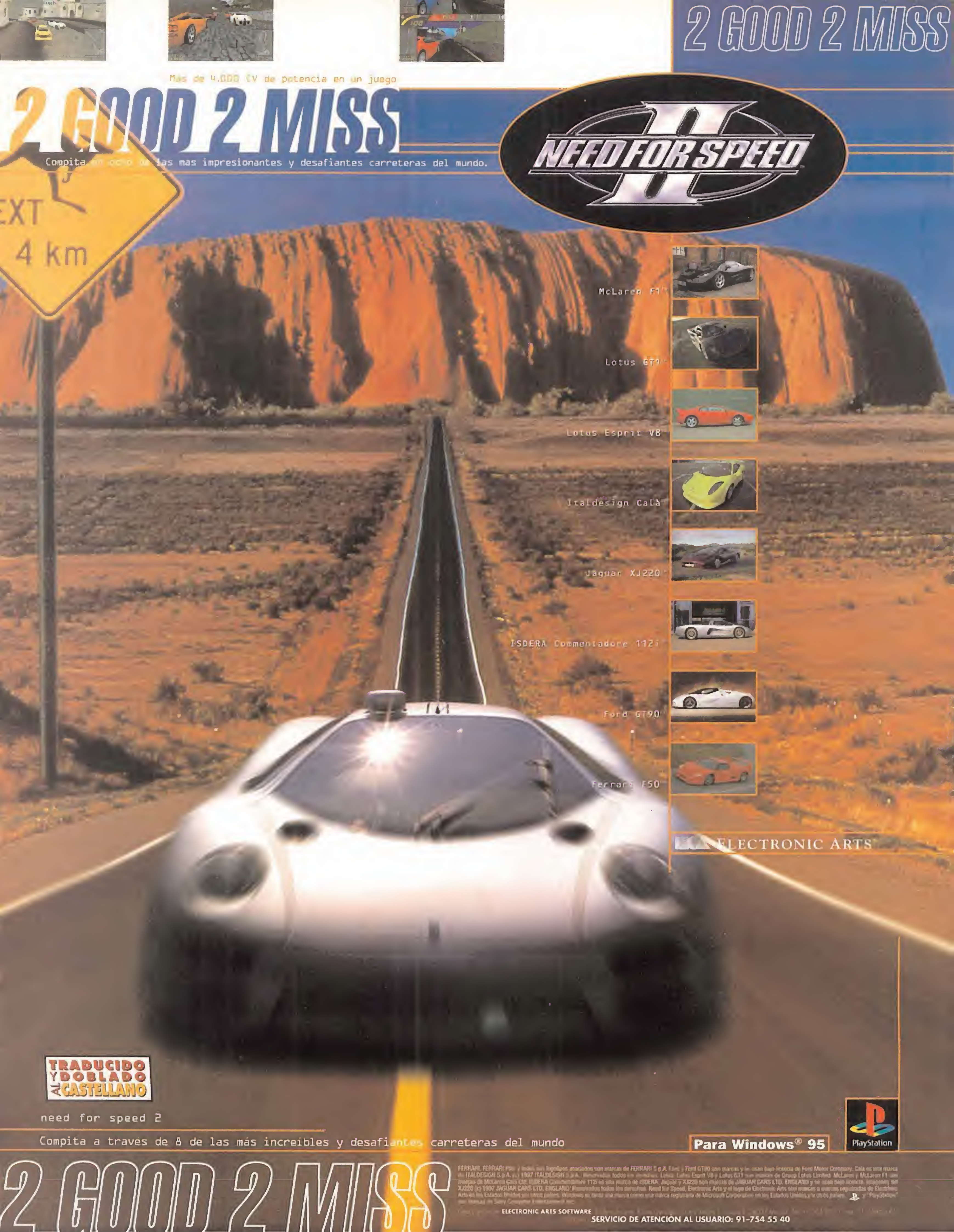
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 75, 16 MB de RAM, 40 MB de espacio en disco, SVGA (miles de colores), CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.

CONTROLES:

Resolución:	F1
Cambio de Demo:	ESC

INSTALACIÓN WIN 95:
Desde el menú principal del CD seleccionad MOTO RACER y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

EJECUCIÓN WIN 95:
Desde el menú de INICIO de Windows 95 seleccionad PROGRAMAS y pulsad sobre el icono MOTO RACER.
Nota.- La demo necesita los drivers de DirectX instalados en vuestro sistema. Si no disponéis de ellos los podréis encontrar en el directorio DIRECTX del CD.



2 GOOD 2 MISS
Más de 4.000 CV de potencia en un juego
2 GOOD 2 MISS
Compita en ocho de las mas impresionantes y desafiantes carreteras del mundo.
NEED FOR SPEED II
EXIT
4 km
McLaren F1
Lotus GT1
Lotus Esprit V8
Italdesign Calà
Jaguar XJ220
ISDERA Commendatore 112i
Ford GT90
Ferrari F50
ELECTRONIC ARTS
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
need for speed 2
Compita a traves de 8 de las más increibles y desafiantes carreteras del mundo
Para Windows® 95
PlayStation
2 GOOD 2 MISS
ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40

Próximamente para
Windows®95 y PlayStation™

MOTO RACER™

Edita y distribuye **Electronic Arts Software** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Imágenes de las motos tomadas del juego.

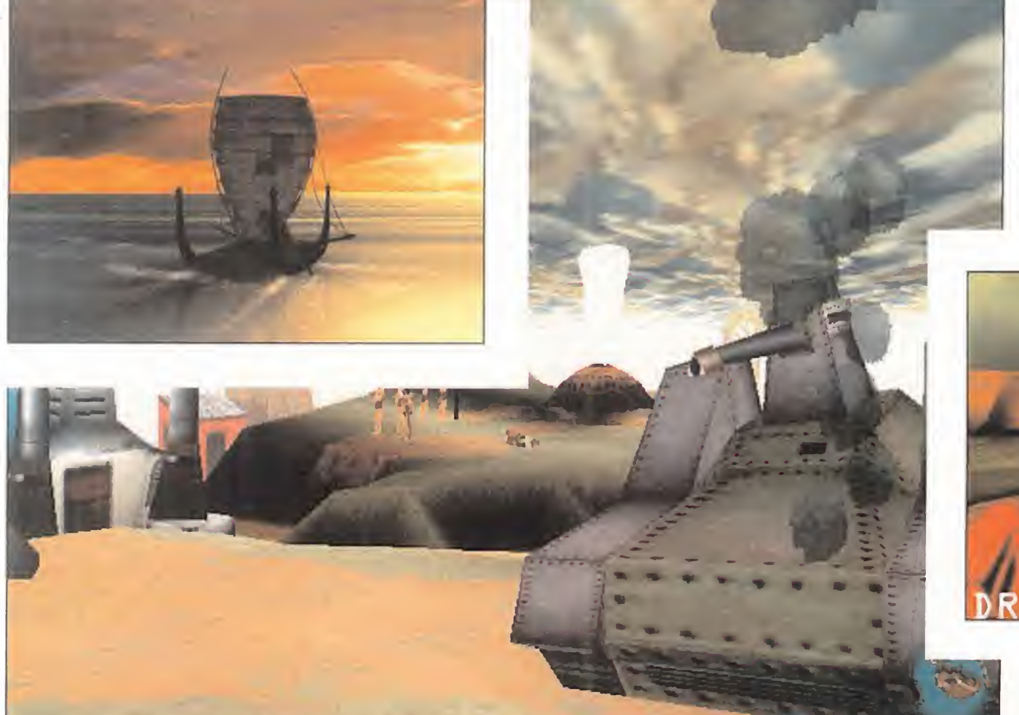
Distribuido por



Desarrollado por



La invasión francesa









Hace pocas fechas tuvimos la oportunidad de visitar los estudios de Cryo en París, gracias a una invitación de la compañía para presentar al público español el enorme número de títulos que, actualmente, se encuentran en desarrollo, prevista su salida a lo largo del 97.
Durante las horas que disfrutamos de su hospitalidad pudimos comprobar, entre otros muchos datos, la gran calidad que parecen presentar, a priori, la inmensa mayoría de los programas que allí pudimos ver, y que encandilarán a un gran porcentaje de usuarios ya que una de las características que define la producción de la compañía gala es la diversidad de géneros que son capaces de afrontar simultáneamente, gracias al número de programadores y equipos que mantienen.
Aventura, estrategia, acción, arcades... prácticamente no existía un tipo que no se encontrara en proceso creativo, y con unos detalles de calidad inmejorables.



Como avance de posteriores, y más detalladas informaciones, os podemos adelantar algunos datos y nombres, entre los que cabría destacar «Dreams», «Ubik» y/o «Atlantis», entre los programas que Cryo engloba en su perfil anual como desarrollador y distribuidor, ya que, además, mantienen una política activa como "third parties" para diversas compañías de renombre.
Si nos tuviéramos que quedar con algo de todo lo que pudimos contemplar, quizá elegiríamos «Ubik», un espectacular combinado de acción y estrategia futurista, en 3D, basado en la novela del mismo título de Philip K. Dick, autor, entre otras obras, de la novela que dio origen a «Blade Runner», o «Desafío Total» («Total Recall»).
«Dreams», por otro lado, es un fabuloso y alucinante juego de acción y plataformas 3D, muy en la línea de títulos como «Tomb Raider» o «Super Mario 64», previsto para el cuarto trimestre del año y que ya presenta un aspecto inmejorable.
Pese a lo mencionado, casi con total seguridad el juego que podremos disfrutar antes será «Atlantis. The Lost Tales», una fantasía ambientada en leyendas sobre la mítica ciudad, y combinada con el folklore y las hipotéticas teorías sobre la existencia de aquella antigua, aunque avanzada civilización, donde ciencia y misticismo se fundían en un todo indisoluble.
De cualquier modo, Cryo cuenta con un envidiable plan de desarrollo para el 97, además de los ya comentados, a lo largo del que veremos juegos como «Hard Boiled», para PlayStation y Saturn, «Riverworld», «Third Millenium», «Pharaoh»... Contad con esto, como ya dijimos, como un simple adelanto de una información mucho más detallada, en la que descubriréis los secretos más impresionantes de una compañía que se va haciendo más y más grande, y que cuenta con un futuro esplendoroso.

El nuevo Dream Team



Parece que, con la llegada de los primeros calores, el fútbol vuelve a ponerse de moda. Así, al menos, podemos suponerlo debido al anuncio del futuro lanzamiento de diversos juegos del género, entre los que podemos contar «All Star Soccer», de Eidos.
Diseñado como un título a medio camino entre la diversión pura –casi paródica–, la acción y la simulación, posee un "look" muy peculiar, con un diseño gráfico realmente notable, aunque muy distinto de los simuladores "serios", como «FIFA 97» o «Actua Soccer».Sin embargo, no hay que confundir los términos, debiendo considerar este título como un juego realmente notable, a tenor de la información disponible sobre el mismo, y que ofrecerá múltiples modalidades de competición, además de un nivel de calidad bastante alto. Ya empiezan a llegar los nuevos "o rei" de la temporada.

Novedades a la carrera



Ubi Soft anuncia que ya tiene preparados para su próxima inclusión en el servidor dedicado que posee en Internet, los nuevos circuitos y vehículos que, en su momento, se anunciaron que estarían disponibles para «Pod», mejorando así todas las características que la versión original del programa ofrecía a los usuarios.
Aunque, en principio, tanto coches como circuitos se irán incluyendo a razón de uno al mes, el número final previsto en ambos apartados se prevé ilimitado, lo que en teoría permite disponer de un juego siempre diferente, cada cierto tiempo, alargando de este modo la "vida" del producto.
De momento, ya están preparados más de una docena de nuevas opciones en el sentido mencionado, y se anuncian aún más mejoras para el juego, disponibles en este Web, que irán apareciendo de manera paulatina, al igual que los coches y circuitos comentados.

Flash

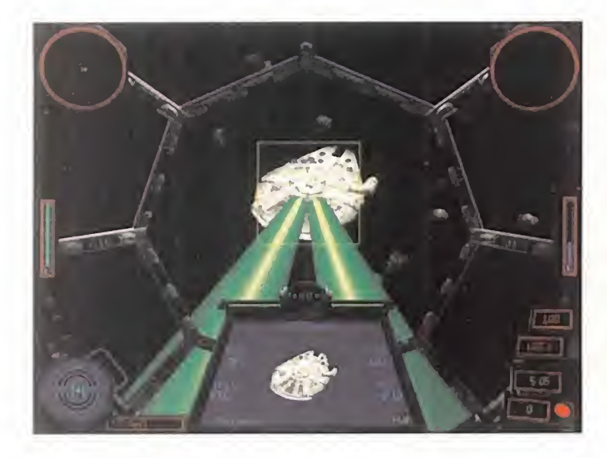
La empresa Software de Diagnóstico lanza una utilidad llamada «Doctor PC», para prevenir y solucionar problemas de configuración, mantenimiento, prevención de averías, protección contra virus, etc. Consta de cuatro herramientas básicas que se consideran como necesarias y casi imprescindibles para mantener el PC en perfecto funcionamiento.
Podéis obtener más información:
http://www.softdiag.es, en la sección de Novedades.

Flash

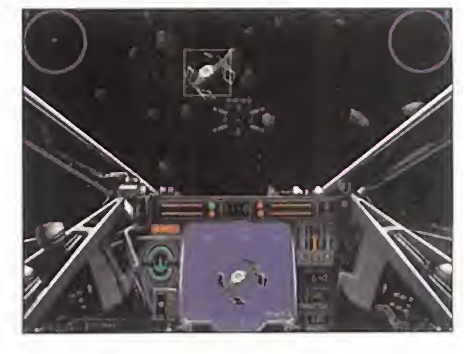
Ya está aquí











Para nuestra sorpresa y, posiblemente, la de la gran mayoría de lectores y usuarios, la compañía LucasArts ha roto todas las previsiones y estimaciones que estaban calculadas y ya tiene confirmada como fecha de lanzamiento oficial –para España. En Estados Unidos se calcula que estará disponible a finales del mes de abril– mediados de junio para «X Wing vs. TIE Fighter».

Una sorpresa tan agradable, y de tal calibre, no es algo a lo que estemos demasiado acostumbrados en el mercado –más bien todo lo contrario–, pero bien merece una noticia especial de última hora, amén de un brindis a la salud de todos los que han hecho posible algo semejante –¡Gracias, LucasArts!–. Si recordáis, este título inicialmente tenía los primeros días de otoño, alrededor de septiembre, como objetivo para hacer su aparición, aunque algunos rumores –a los que no quisimos dar pábulo, para evitar disgustos– ya apuntaban que podía existir algún cambio, adelantando drásticamente esa fecha, para regocijo de los fanáticos de «Star Wars».



En principio, todo lo que se conoce sobre el juego, en el momento de cerrar el presente número, no difería excesivamente de lo ya comentado en anteriores ocasiones. Esto es: resolución SVGA, soporte –exclusivo– Windows 95, opciones multijugador por conexión directa y red –pudiendo escoger cualquier bando–, mapeado de texturas, opción de tarjeta aceleradora 3D... O sea, un cúmulo de virtudes en jugabilidad, y técnicas, como pocos podían imaginar cuando las primeras noticias sobre el desarrollo de «X Wing vs. TIE Fighter» se produjeron con carácter oficial.

Así, lo que está más que claro es que en poco más de un mes ya podremos disfrutar del simulador de combate más increíble que Lucas haya desarrollado jamás, con todas aquellas opciones que un día, cuando juegos como «X Wing» hicieron su aparición estelar, sólo nos atrevimos a soñar.

Dentro de muy poco tiempo estaremos en condiciones de informar con mucho más detalle sobre todos los secretos que LucasArts ha incluido en esta pequeña joya de la programación. Hasta entonces, vayamos pensando en los momentos de diversión que nos esperan.

Todos a la guerra



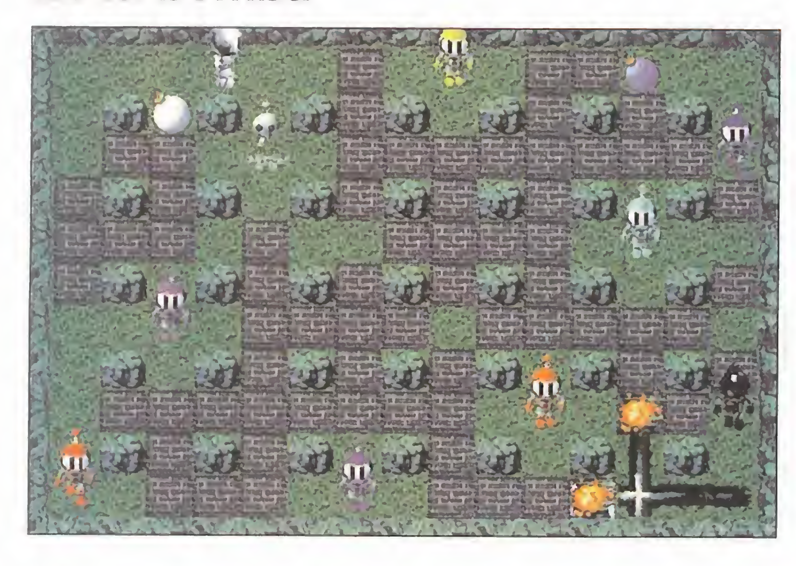
Por fin, y tras mucho esperar, llega hasta nuestro mercado el CD de expansión de «Warcraft II», totalmente traducido al castellano.
«Warcraft II: Beyond the Dark Portal» continúa la historia del mundo de Warcraft justo donde acababa el juego original, con el fin de la batalla de Azeroth, pero con los Orcos intentando de nuevo abrirse camino para llegar al mundo de los humanos, a través del portal oscuro. Algunas de las características más importantes de este "expansion set" son la inclusión de dos nuevas campañas de doce escenarios cada una, nuevas animaciones 3D y más de cincuenta mapas. Por supuesto, este añadido sólo funciona correctamente con la versión original en castellano de «Warcraft II».

Siempre fútbol



Una nueva compañía de desarrollo, Crush!, acaba de nacer en Gran Bretaña bajo los auspicios de SunSoft, con el anuncio de un título dedicado al fútbol que estará disponible, salvo problemas de última hora, antes del verano. Sin un nombre definitivo aún –aunque se baraja la posibilidad de que adopte la misma denominación que el grupo de desarrollo, «Crush!»– el proyecto es un completo juego deportivo, que engloba parte de simulación y parte de estrategia –manager– con la posibilidad, original y atractiva, de poder diseñar nuestros propios estadios, gracias a un "kit" de edición que se incluirá en la versión final del programa. Se asegura que, pese a su rigor, será enormemente sencillo de manejar, incluso hasta para los neófitos, y en él tienen depositadas, tanto desarrolladores como distribuidores, grandes esperanzas de cara al mercado europeo, donde este tipo de juegos son realmente apreciados.

Es la bomba



Hay clásicos que sobreviven a las modas, el tiempo y las muy diversas plataformas que, periódicamente, se suceden en el mercado del videojuego.
No son muchos programas, pero sí bastante conocidos por todo el mundo. Y ese es el caso que nos ocupa, con ni más ni menos que el único, genuino e inimitable «Bomberman».
La compañía Interplay ha versionado este carismático título para PC, con pronta aparición en nuestro mercado, y lo ha dotado de todos los detalles de calidad que convirtieron al juego original en un mito, incluyendo, claro está, una fantástica opción multiusuario, a través de red local que, realmente, es la esencia del programa.
«Bomberman» presentará en esta versión, además, ciertas innovaciones y mejoras en cuanto a resolución de pantalla y paleta, que mejorarán, si ello puede llegar a ser posible, la calidad global del producto hasta extremos insospechados.

Flash

Gremlin Interactive ha adquirido DMA Design, los creadores de, entre otros, los míticos «Lemmings». Gracias a esta fusión, Gremlin duplica sus actividades de desarrollo, contando además con el talento creador de una compañía con un montón de proyectos, actualmente en proceso de desarrollo, aunque hasta el 98 no entrará en vigor en su totalidad esta adquisición, momento en el que todos los juegos de DMA aparecerán con el sello de Gremlin.

Flash

Pisar a fondo



Por fin se acerca, a velocidad de vértigo, una de las más esperadas conversiones procedentes del campo de los 32 bit, hacia los PC de todo el globo. «F1», uno de los más espectaculares juegos de Psygnosis aparecidos para PlayStation, llegará en breve hasta nosotros en una especialísima, magnífica e increíble versión que aprovecha al máximo las posibilidades de la nueva hornada de tarjetas aceleradoras 3D para compatibles. «F1» presentará en un único disco híbrido versiones específicas para tarjetas que incorporen chipset VooDoo de 3Dfx, Rendition Vérité y, en última instancia, aunque sacrificando ligeramente cierta calidad gráfica, Direct3D.
El lanzamiento de uno de los simuladores/arcades más impresionantes del último año, supera en todos los aspectos al original de consola, y hará las delicias de todos los grandes aficionados a los buenos juegos.

El camino del futuro



La interminable –aunque en multitud de ocasiones excelente– serie de clones inspirados en «Red Alert» ya tiene un nuevo alumno aventajado, que aparecerá en nuestro país en breve, de la mano de Topware. «Earth 2140» es un nuevo juego de estrategia en tiempo real, que se guía por los cánones estrictos del género, ofreciendo al usuario un mundo postapocalíptico, dividido en dos facciones principales enfrentadas entre sí. Los antiguos territorios de Euroasia y América, se ven inmersos en una lucha sin cuartel, en la que sólo puede existir un vencedor.
Con amplias y claras descripciones de los gestores de unidades y edificios, y una excelente calidad gráfica, gracias a sus modelos renderizados, «Earth 2140» se perfila, más que como un "clónico", como un fiel seguidor de los maestros, aventajando a estos en más de un aspecto.

El gran secreto

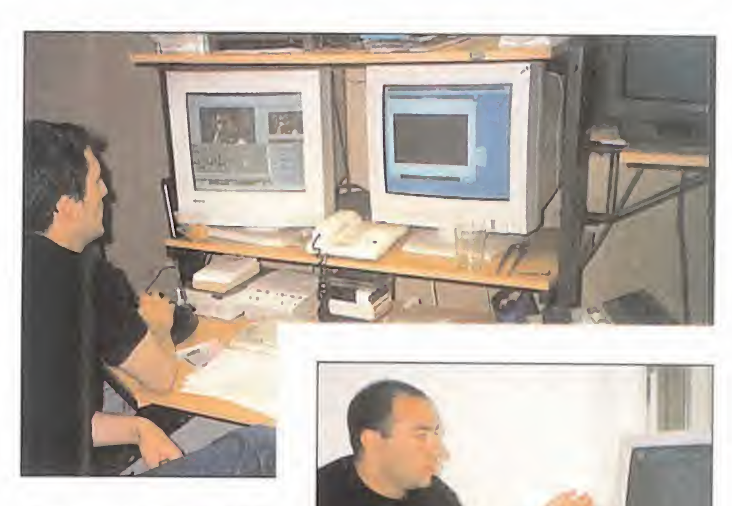
Últimamente, los programadores franceses están que no paran. Si en estas misma páginas ya se hace mención a la extraordinaria línea de productos que Cryo tiene preparados para este año, otras compañías de desarrollo galas no les andan a la zaga. Quizá el número de títulos no sea tan elevado, pero sí se puede equiparar en términos de calidad.

Ese es el asunto que, otra vez, nos llevó hasta París hace pocas semanas. El desarrollo de la versión informática de «La Isla del Dr. Moreau» que con Psygnosis como productora, y Haiku Studios –los responsables de «Down in the Dumps»– como creadores, está ultimándose en el país vecino, y podremos disfrutarlo, con casi total seguridad, en otoño.

«La Isla del Dr. Moreau» es una aventura, por definirla de algún modo, inusual. Estructurado en tres partes bien diferenciadas, el juego nos introduce en un universo casi surrealista, quizá algo kafkiano, en el que tendremos que afrontar peligros, enigmas, trampas, feroces enemigos y disfrutar, eso sí, de una calidad gráfica superior, y de una historia tremendamente emotiva y emocionante, que constantemente pondrá a prueba nuestro sentido de la ética, la moralidad y la justicia, en un mundo dividido por una fina línea que separa la animalidad de la esencia humana.

"Lo que pretendemos, aparte de ofrecer una aventura divertida, es colocar al usuario en una tesitura moral, en la que deba replantearse continuamente ciertos principios que suelen regir nuestra vida en sociedad, al considerar a seres "diferentes" como sus iguales en cierto sentido." Los creadores de la aventura no aspiran, precisamente, a poco. Combinando con extraña maestría técnica y un guión más propio de la pantalla grande que del ordenador, pretenden acercar al jugador a una cuasi realidad, en la que cualquier decisión y/o acción, por nimia que parezca, plantee más de un dilema a posteriori.

De todos modos, en posteriores números de Micromanía os ampliaremos la información relativa a esta aventura que se perfila como un título realmente atractivo para una gran mayoría de usuarios que gusten de los programas de calidad.



El desarrollo de «La Isla del Dr. Moreau» es toda una demostración de la calidad técnica de Haiku, como compañía.



Realismo a tope



El último juego en tres dimensiones y en tiempo real editado por Ubi Soft, «Pod», fue presentado recientemente en la capital francesa. La gran novedad de este acontecimiento, que reunió a periodistas de toda Europa en las oficinas centrales de Ubi en París, fue un camión de animación cinemática creado por Thomson Entertainment que mostraba una película de «Pod».
Hasta un total de catorce personas podían asistir, durante cinco minutos, a este espectáculo en el que se experimentaban los movimientos reales de cualquier carrera de «Pod», gracias a los muelles hidráulicos sobre los que descansaba la cabina de proyección.

Un nuevo comienzo



New Software Center inaugura nuevas oficinas en Madrid, cambiando así sus antiguos despachos en Barcelona para atender con más eficacia la demanda creciente de productos que se prevé después de haber llegado a un acuerdo con Acclaim y GT Interactive para la distribución de sus productos en España.
El acto inagural tuvo lugar el día 3 de abril, al que asistió un nutrido grupo de la prensa especializada, y se presentaron los planes generales de la distribuidora para el presente año. Con la intención de no abarcar demasiadas compañías, para intentar de este modo ofrecer un servicio más cuidado y de mayor calidad al cliente, las diecisiete personas de NSC se ocuparán de juegos como «Unreal», «Total Annihilation», «Abe's Odissey», «Mageslayer», etc., para todos los formatos existentes.
Desde aquí deseamos mucha suerte a la distribuidora en este nuevo camino recién iniciado

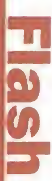
El tercero en discordia

Ya mencionamos en estas mismas páginas que el fútbol está atacando con fuerza en el mundo del software. Buena prueba de ello es «World Club Football», nuevo programa de Ubi Soft que ofrece un aspecto híbrido 2D-3D, en el que se ha intentado sobre todo conseguir un nivel lo más elevado posible de jugabilidad.
Los múltiples modos de juego, los más de trescientos cincuenta equipos de todo el mundo, partidos indoor, grandes dosis de inteligencia artificial, unas animaciones excelentes y otros detalles, aseguran en buena parte este propósito. Sin embargo, hay que hacer una mención especial del tema de animaciones y movimientos ya que para su realización se ha utilizado la técnica del rotoscope, asegurando así un realismo y fidelidad al juego real extremadamente altos. Todo tipo de movimiento estará disponible en el juego que, además, ofrecerá opciones para ajustar parámetros a gusto del usuario, creando así un juego casi a medida.



Flash

Más de Ubi. La compañía gala pone a la venta un nuevo programa basado en Rayman, con el título «Rayman Designer». Además de ofrecer multitud de nuevos niveles, incluye un potente editor que permite modificar con suma sencillez casi cualquier parámetro de estos.
Funciona independientemente del juego original, y su PVP es muy asequible.
Por otro lado, la sección de software educativo de Ubi prepara «Música Maestro», un manual interactivo de flauta que, con una calidad pedagógica genial, incluye como complemento una flauta Yamaha para que los niños puedan practicar desde el primer momento.





ATLANTIS THE LOST TALES

Una de las compañías pioneras en la investigación y uso del render más espectacular en juegos de todo tipo fue, y es, Cryo. Desde hace años todos sus títulos han sido capaces de ofrecer, visualmente, una factura impecable en su diseño, así como en todo lo referente a cuestiones técnicas. Y, quizá, la mejor prueba de ello será este «Atlantis. The Lost Tales», en el que estos galos demuestran toda su habilidad con una versión mejorada del mismo engine que ya utilizaron en «Versalles» –Omni 3D–, puesto a prueba en una espectacular aventura que combinará historias legendarias con una fantasía total, amén de algunas de las más sensacionales secuencias gráficas vistas en un juego de ordenador.

F1

Psygnosis vuelve a la carga con la versión PC de uno de sus títulos recientes que más éxito tuvieron en formato PlayStation. Una versión un tanto especial, ya que ha sido concebida con la nueva generación de hardware gráfico –tarjetas aceleradoras 3D– en mente. Especialmente preparado para ofrecer sensaciones visuales casi desconocidas, «F1» está calentando motores en los estudios que la compañía británica tiene en Liverpool, y prepara su salida en la parrilla de nuestros PC dispuesto a romper todos los esquemas.

CONQUEST EARTH

Vuelve la estrategia, en esta ocasión de la mano de Eidos. «Conquest Earth» es, entre todos los títulos del género previstos para el 97, quizás uno de los más, a priori, cuidados en la gran mayoria de sus aspectos. Efectos visuales de primera clase, numerosas y explosivas secuencias FMV, paleta de 16 bit, combinación de acción y estrategia en tiempo real... En principio, parece que nos encontramos ante el título definitivo. Aunque, echando la vista atrás... ¿qué seguridad puede haber en semejante proposición? Lo que sí está fuera de toda duda es que, por ahora, «Conquest Earth» se perfila como un título excelente, en el que nos veremos las caras con personajes tan sorprendentes como el aquí podéis contemplar.

Cartas al Director

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

MANDOS DE ALTOS VUELOS

Desde hace alrededor de cuatro meses, poseo el «EF2000». He pensado en adquirir unos mandos con las características del joystick "F-16" de Thrustmaster y del mando de gases "Flight Force" de Interacta, para aprovechar a tope este juego. El único problema es que aquí son excesivamente caros: ¿Podrían darme información sobre cómo conseguirlos en EE.UU.?

Germán Gallego. Madrid

RESPUESTA: *Puede que en Estados Unidos esos mismos mandos te salgan algo más baratos, pero no es muy aconsejable adquirirlos de esta forma por numerosas razones de peso. La primera es que pocas tiendas especializadas hay en América que den servicio a países del otro lado del charco. La segunda es que con los gastos de envío que te añadirían al precio original, se te pondría prácticamente como el de España, y eso por correo normal, que por mensajería ya ni te contamos. Tercero que, como anteriormente hemos dicho, al ser por correo normal, dudamos que el estado en el que llegasen fuese del todo satisfactorio, y por último, y no menos importante, que, dado el caso de que el software de instalación estuviese defectuoso, o el mando tuviese alguna tara, ¿qué harías, llamar a la tienda estadounidense y decirles que se lo mandabas para que te lo cambiasen por uno nuevo? Definitivamente, no es nada práctico adquirir estos productos así.*

SOFTWARE DE VÍDEO

Me gustaría saber si es posible reproducir los archivos de vídeo con extensión ".AVI" y ".MOV" en alguna aplicación externa del Windows, es decir, que si es posible ver estos archivos bajo MS-DOS utilizando algún programa de vídeo en lugar de tener que hacerlo bajo Windows. Si sabéis de algún programa que pueda hacerlo, por favor, decidme cuál es y dónde podría conseguirlo.

José Fernando Herrán

RESPUESTA: *Estamos seguros de que tienen que existir, y de hecho, en Internet podrías conseguirlos a patadas, pero como siempre, hay un problema. Normalmente, todos los que consigas te van a dar problemas de compatibilidad a la hora de ejecutar los ficheros, sobre todo si dichos ficheros están en más de 256 colores, en cuyo caso sería imposible verlos. Esto en el caso de los ficheros "AVI", y en lo referente a los visores de "MOV" la cosa se complica aún más.*

DOS GRANDES AVENTURAS

Estoy pensando qué juego comprarme, «Sherlock Holmes II» o «Gabriel Knight II». Respecto al segundo, me gustó mucho la primera parte y quiero saber si está traducido, y si no lo está, ¿cuándo lo traducirán? También querria saber cuál es de mejor calidad.

Víctor Manuel Apellániz. Madrid

RESPUESTA: *Nos pones en un grave dilema a la hora de hacernos elegir entre estas dos grandes aventuras. Las dos tienen un argumento increíble, los gráficos en ambas son dignos de matrícula de honor y las horas de diversión que puedes pasar tanto con una como con otra son de las más intensas que hayas tenido nunca con una aventura gráfica. Sin embargo, si lo que quieres es regirte por el asunto de la traducción, nos decantaríamos por «Sherlock Holmes II» ya que está traducido y doblado, cosa que «Gabriel Knight II» no, y mucho nos tememos que nunca lo estará.*

DUDAS ACELERADAS

Poseo la tarjeta S3 VIRGE y tengo dudas sobre la aceleración 3D. En los programas que he probado –«Terminal Velocity» y una demo de «BRender» para la VIRGE– la aceleración 3D me ha parecido pésima, vamos que con un P200 ó un Pentium MMX pienso que se podría igualar. Tengo un P100 y tengo dudas si esto es por culpa de los programas que he probado o la tarjeta. También he oído a alguna persona decir que pasa lo mismo con todas las tarjetas aceleradoras 3D, excepto la Voodoo Graphics que es como tener una recreativa en casa, pero cuesta mucho.

Mi antigua tarjeta era de Bus ISA y si fuera verdad que es por culpa de la tarjeta y la mía antigua, también de bus PCI, devolvería la nueva a la tienda. Si cuando pruebe muchos programas que funcionen con ella no estoy satisfecho de los resultados, esto sería realmente un timo e incluso podría juntarme con más personas con idénticos problemas y demandar a estas empresas.

Anónimo. e-mail

RESPUESTA: *Lo que estás sufriendo, ciertamente, le está ocurriendo a mucha más gente y es por una mala información a la hora de usar la tarjeta aceleradora. Lo primero que hay que tener en cuenta a la hora de utilizar una tarjeta 3D es que el software que vayamos a ejecutar esté preparado para dicha mejora. Porque, como en el caso que nos dices de «Terminal Velocity», cuando salió el programa al mercado, todavía no existían estas tarjetas, y por lo tanto el juego no sabe aprovechar las nuevas características de tu ordenador. Desde aquí te aconsejamos que trates de conseguir títulos como «Pod», «Quake» o «Tomb Raider» y descubrirás de lo que es realmente capaz tu tarjeta.*

LEER CON CUIDADO

Me gustaría que me explicaseis cuál es la causa por la que no se da información sobre el idioma en el que se encuentra cualquier juego. Os pondré un ejemplo para que sea más claro de entender; hace un mes me regalaron «Azrael's Tear» y aunque se trata de un programa con unos gráficos sensacionales, falla descaradamente respecto al idioma, ya que está íntegramente en inglés –voces, textos, etc.–, lo que hace que se convierta en un juego pesadísimo ya que supone estar a cuestas continuamente del diccionario y traduciendo largas frases de un avanzado inglés. ¿No sería posible poner una reseña sobre el idioma en el que se encuentra el juego, en el borde de la caja, junto a las necesidades técnicas?

El "colmo de los colmos" me ocurrió hace poco; tras ver anunciado «F-22 Lightning» y comprobar por medio de unos pequeños iconos informativos que el simulador venía totalmente traducido al castellano, no me lo pensé dos veces y fui decidido a comprarlo. Tras desembalarlo y ejecutarlo en mi ordenador, cuál fue mi sorpresa al ver que lo único que se encontraba en español era el manual, mientras que el juego estaba en inglés.

Oliver Sánchez. Salamanca

RESPUESTA: *Mucho nos extraña que nos digas que no aparece en la caja que un juego está traducido al castellano, cuando ese es el caso. De hecho, es algo de lo que la distribuidora del juego, encargada de hacer esa labor, se tiene que enorgullecer y ponerlo, no en un lateral como tú dices, sino en la parte frontal, como se hace en el 99% de los casos. En cuanto al tema que nos cuentas del «F-22 Lightning II», debes fiarte de lo que dicen las pegatinas que vienen incluidas y no extrapolar conclusiones a la ligera y, en este caso, en el que incluso nos has mandado el lateral de la caja, dice exactamente "INSTRUCCIONES EN CASTELLANO", nada más, y eso es precisamente lo que te encontraste al abrir el producto.*

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

La humanidad termina donde empiezan las profundidades...



La oscuridad que todo lo absorbe ha atrapado a su submarino que ya tiene marcas de otras batallas. Mientras conduce el submarino por aguas enemigas lo único que le protege de una muerte fría y prematura son seis pulgadas de sólido acero. Como si sobrevivir a 5700 metros por debajo de la superficie del océano no fuera suficiente, la amenaza de un inminente conflicto está a punto de desafiar su propia existencia...

Sumérjase en un mundo de personajes corruptos, cultos fanáticos y salvajes piratas. Asuma el papel de un hombre que no conoce el miedo, Emeral "Dead Eye" Flint, un mercenario cuya reputación le precede. ¡Su vida se encuentra en peligro y está en juego el futuro mismo de la humanidad!

- Tecnología gráfica de vectores tridimensionales SVGA increiblemente rápida con 65.000 colores.
- Más de 60 misiones mortales para hacer latir a su corazón aceleradamente.
- Capitanee 4 naves y equípelas con un impresionante arsenal de más de 30 sistemas de armamento.
- La estimulante historia le permite interactuar con más de 100 personajes utilizando un sofisticado sistema de diálogos.
- Bandas sonoras que le sumergen directamente en una atmósfera llena de emoción y en la tensión de misiones desafiantes.
- Simulación de movimiento submarino con corrientes y mareas para hacerle sentir como si realmente estuviera al timón.

TRADUCIDO AL CASTELLANO

Visite nuestra página web en http://www.bluebyte.com. Desarrollado por Massive.

Blue Byte

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González, 23 bis, planta 1, local 2 28037 Madrid Telf.: 91/304 70 91 Fax 91/754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/754 55 40**

Por Juan José Vázquez

SEIS CD-ROM EN UNO



El último lector de **TEAC** agrupa en uno la capacidad de los cargadores múltiples y la velocidad de los lectores convencionales; es capaz de almacenar hasta seis CD simultáneamente y de leerlos a la no despreciable velocidad de 8X (1.200 KBps).

Las características principales del **CD-C68E** son: interface IDE/ATAPI, empleo de un sistema de carga directa –los CDS son introducidos uno a uno–, un tiempo de acceso de 190 msec., y uno de intercambio que ronda los seis segundos y, por último, da la posibilidad de seleccionar el CD manualmente –mediante seis botones– o asignar a cada uno una letra de unidad.

El lector viene acompañado de utilidades propias para mantener un índice de los títulos más utilizados y es compatible con los sistemas operativos Windows 3.1X, Windows 95, Windows NT y DOS.

PÓKER DE PRODUCTOS

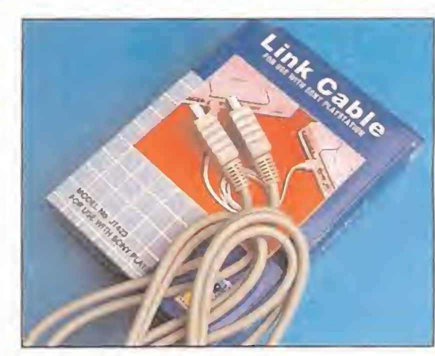






La compañía **LOGIC 3** ha lanzado al mercado 4 productos destinados tanto al mundo de las consolas como al de los ordenadores domésticos. Los dos primeros van destinados a la Sony PlayStation; el primero se trata de un **cable** para conectar la consola al **euroconector** –la calidad de la imagen se verá mejorada–; el segundo es otro cable que nos permitirá **interconectar** dos consolas para su uso con juegos que así lo permitan. Y el tercer dispositivo es un Pad llamado **Explorer SG**, compatible con Sega Mega Drive y cuyas características son: seis botones de disparo, disparo automático con botón Turbo, un panel de indicadores LED y botones de Start y Mode. Por último, el **ScreenBeat MIC 1**, es un cómodo micrófono destinado al uso conjunto con tarjetas de sonido en ordenadores compatibles. Como se puede comprobar, esta compañía no se duerme en los laureles.

Para más información: Electronics Arts (91)7545540.



ALTERNATIVA A LAS CÁMARAS DIGITALES

Quién mejor que KODAK podía haber sacado al mercado un escáner especializado en fotografías; ellos conocen perfectamente el tema y por ello han creado su **KODAK SNAPSHOT**.

Con este periférico, tendremos la posibilidad de escanear fotos procedentes de una cámara instantánea –o tamaño equivalente– con una calidad de hasta 600 dpi y una profundidad de color de 24 bits. Pero como el hardware sin software es poco útil, el paquete incluye 4 variados títulos para Windows 3.1/95 –PictureWorks PhotoEnhancer, Storm EasyPhoto, MetaTools Kai's Power Goo Software y Picture Postcard Software– de los que podremos sacar provecho desde el primer momento. Podremos retocar las fotos o añadirlas variados efectos para, posteriormente, volver a imprimirlas o guardarlas en el ordenador.



Al no ser manual, la bandeja de entrada admite un tamaño máximo de 11.5", suficiente para albergar la mayor foto posible tomada con una cámara Advantix.

Ahora que las cámaras digitales están en periodo de expansión, surge esta opción que puede ser considerada una buena alternativa para quienes dispongan de una cámara instantánea.



NUEVA GAMA DE IMPRESORAS STYLUS

Epson ha sorprendido a propios y extraños gracias a la calidad de impresión conseguida por su nueva gama de impresoras **Stylus**. Se trata de impresoras de inyección de tinta de método CMYK con doble cabezal Micro Piezo permanente. Esta tecnología de cabezales es la que permite una mayor calidad en la impresión de color. Pero la novedad principal es que soportan una resolución de hasta 1.440x720 ppp., dotando a sus trabajos de una calidad hasta ahora desconocida en el ámbito doméstico. Pero no sólo este ámbito podrá beneficiarse de estas ventajas, pues una velocidad de hasta 7 ppm. color y 8 ppm. en blanco y negro –en su modelo más alto– permiten un eficiente uso en oficinas sin alta carga de trabajo. La gama comprende los modelos **Epson Stylus Color 400, 600 y 800** y llevan incluida una garantía de 1 año con reposición a domicilio.



LA REVOLUCIÓN DE LOS JOYSTICKS





A medida que los juegos van evolucionando, también lo van haciendo sus controladores. La tecnología analógica, en la que se basan los controladores tradicionales, consiste en la transformación del movimiento en señales eléctricas y, aunque esto proporciona alto grado de precisión, la señal puede sufrir alteraciones al ser transformada y procesada por el ordenador. Además, la resolución final del movimiento viene condicionada por la tarjeta de juego. Por esto, **Logitech** nos presenta sus nuevos joystick –**Wingman Extreme Digital**– y pad –**ThunderPad Digital**– con tecnología digital. Las prestaciones de estos nuevos mandos no se ven limitadas por posibles deficiencias de la tarjeta ni variaciones de la temperatura, ya que la información transmitida se procesa instantáneamente por el PC. Otras ventajas son: mayor rapidez y precisión, reducción de vibraciones y minimización del calibrado. Por último, para poder aprovechar sus opciones avanzadas –programación de todos sus botones, control de aceleración y selector de vistas– será necesario disponer de Windows 95, pues en MS-DOS funcionan como los analógicos.

FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

★ La casa **Quantum**, conocida por sus discos duros principalmente, ha creado un nuevo interface de transferencia denominado **ULTRA ATA**. El actual interface –FAST ATA– cuenta con una velocidad de 16 MB/s mientras que el nuevo llegará a los 33 MB/s manteniendo total compatibilidad con el actual. Los principales fabricantes de discos duros, al igual que Intel, han anunciado su soporte a este protocolo por lo que su próxima implantación está casi asegurada.

★ La empresa española **Picmatic** lanzará próximamente al mercado su nuevo modelo de conexión a Internet llamado **"INTERNET-PICMATIC"**, destinado para su explotación en hostelería, aeropuertos, hoteles... Funciona con la previa introducción de monedas y tendrá la opción de imprimir o grabar en disquete lo visitado.

★ **Olivetti Lexikon** ha puesto en marcha un innovador servicio de asistencia en garantía con el fin de ofrecer el mejor soporte posventa a sus usuarios. La empresa se compromete a sustituir gratuitamente a domicilio cualquier impresora de inyección de tinta con anomalías en su funcionamiento. De cara a sus distribuidores se compromete a recoger, reparar y devolver a domicilio en un plazo de cinco días.

★ **Sainfo** ha comenzado la comercialización de **Phonomatic**, un sistema con prestaciones de centralita telefónica digital compuesto por una tarjeta para PC y su correspondiente software. El modelo más alto de la gama es capaz de atender hasta 64 llamadas telefónicas, reconoce voces en distintos idiomas, posee buzón de voz, extensiones virtuales y, en definitiva, todas las opciones requeridas en este tipo de centralitas.

★ **Seagate** introduce en el mercado sus nuevas unidades de cinta con nueva línea y mayores prestaciones. Los nuevos modelos son el **TapeStor 800** y **3200** y proporcionan una capacidad de 800 MB y 3.2 GB –con compresión de datos– respectivamente.



PORTÁTILES BIEN COMUNICADOS







La empresa **Xircom**, especializada en tarjetas de comunicaciones para portátiles, presenta una amplia gama de la que destaca una tarjeta mixta con soporte de Ethernet y modem simultáneos. Esta última puede ser de gran utilidad para aquellos que usen su ordenador portátil en el trabajo y en casa. La instalación de estas tarjetas bajo Windows 95 es muy sencilla, pues una vez detectada e instalados los drivers correspondientes ,se encontrará lista para funcionar. En el momento que no quiera ser utilizada no será necesario sacarla de su ranura, simplemente bastará desenchufar los conectores que posee.

La oferta no acaba aquí, pues también existen gran número de tarjetas con soluciones para red digital –ISDN–, token ring, Ethernet y modems a 33.6 kbps/V34. Sin duda cubre muchas de las necesidades en cuanto a comunicación concierne.

A LA VELOCIDAD DEL RAYO



Hasta ahora se pensaba que 33.6K era la máxima velocidad posible sobre la línea analógica convencional que llega hasta nuestros hogares. Esto ha sido literalmente barrido con la nueva tecnología que **U.S. Robotics** ha presentado al mercado. Aunque las líneas sean analógicas, las centrales telefónicas tratan la información digitalmente con la consecuente necesidad de realizar continuas transformaciones analógicas-digitales y viceversa. Esta nueva tecnología aprovecha esta circunstancia para ahorrarse esas conversiones y poder recibir datos a una velocidad de 56K que, unidas a la comprensión V42 bis, puede llegar a 115.2K. Para poder disfrutar de esta sorprendente velocidad es necesario que el proveedor de Internet contratado acepte esta característica, por lo que es de suponer que muchos se adapten rápidamente. Todo lo comentado convierte a estos modems en ideales para la navegación por la World Wide Web y una alternativa muy preocupante para el avance de la ISDN, ya que por menos dinero se puede conseguir un rendimiento no demasiado inferior.

PERSONALIZA TUS CD-ROM

Si quieres producir CD-ROM impresos y no quieres realizar un master pues la escasa tirada no lo hace recomendable, la solución esta ahora al alcance de la mano. La impresora **CD-ROM Fargo Signature** permite imprimir texto y gráficos sobre la superficie de los discos compactos gracias a su nuevo sistema de chorro de tinta, asegurando su inalterabilidad con el paso del tiempo. La impresión proporciona un revestimiento llamado Tuff-Coat cuya misión es evitar que la tinta destiña gracias a un secado instantáneo. Puede conseguirse una resolución de hasta 600x300 y 16.7 millones de colores y su tiempo de impresión variará entre 30 segundos y 2 minutos. Para conseguir los mejores resultados se incluye un buen paquete de software que funciona bajo Windows, Windows 95 y NT y Macintosh, permitiendo plasmar en el CD gráficos BMP, TIFF, GIF y JPG.

Para más información llamar a: DMJ (902)210151



PARA JUGAR A VELOCIDAD DE VÉRTIGO

El mercado de los juegos tiende cada vez más al uso intensivo de gráficos 3D. De todos es sabido que estos gráficos cargan de trabajo a la CPU y ésta fue la razón de la salida al mercado de las tan comentadas tarjetas aceleradoras 3D. La peculiaridad de la tarjeta aquí tratada es que funciona conjunta e inseparablemente con la tarjeta de vídeo que estuviera instalada anteriormente, es decir, no habrá que cambiar la tarjeta, sino solo añadir la **Monster 3D** en un slot libre. El motor que mueve esta tarjeta es uno de los más aclamados y potentes para la aceleración 3D, el 3Dfx Interactive Voodoo Graphics. La nueva tarjeta de Diamond incorpora 4 MB de memoria –2 MB para buffer y Z-buffer y otros 2 MB para almacenar texturas– y se conecta a un slot PCI. Sus requisitos mínimos de funcionamiento pasan por una placa PCI, microprocesador Pentium, 8 MB de memoria, MS-DOS 5.0 y lector de CD-ROM, aunque es muy recomendable disponer de Windows 95 pues todos los juegos diseñados para funcionar con las librerías Direct3D se verán acelerados sin necesidad de que el juego esté optimizado para el chip en cuestión.



Gracias a esta potente tarjeta contemplar juegos como «Quake», «Pod», «Formula 1» y «Tomb Raider», entre otros, va a ser una experiencia única.

Y EL ELEGIDO LLEVARÁ LA MARCA

EL APOCALIPSIS
HA COMENZADO

Realms of the Haunting

Gremlin

PC cd rom

http://www.gremlin.com

Arcadia

NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: EXPERTO

Pésimo ★ Flojo ★★ Normal ★★★ Bueno ★★★★ Muy Bueno

REDES

Guía de Iniciación Internet Explorer 3.0



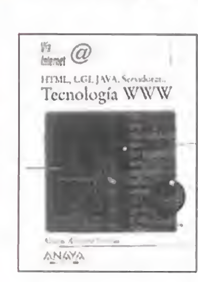
Con estas guías de iniciación, Anaya Multimedia pretende hacer llegar al lector, de una manera rápida y breve, el conocimiento de diversos tema informáticos de gran actualidad. La que nos ocupa, trata sobre el programa navegador de Internet «Internet Explorer 3.0», y en ella el usuario podrá aprender desde instalar el programa, hasta participar en conversaciones con Internet NetMeeting, y todo ello a lo largo de diez breves capítulos descritos de una forma sencilla.

Una buena manera de aprender el manejo de este navegador.

995 Ptas. **208 Págs.**
Elvira Yebes López
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

REDES

HTML, CGI, Java, servidores... Tecnología WWW



En esta obra se recogen todos los componentes que juegan algún papel en la construcción de espacios Web, desde la configuración de servidores, pasando por cuestiones de diseño al desarrollo de aplicaciones Java y otros lenguajes y aplicaciones, formularios y CGI, hasta las metodologías apropiadas a estos proyectos. No es un manual realmente de estas técnicas, pero contiene el suficiente detalle como para llegar a ser un punto de apoyo y de partida para meterse de lleno en el tema de los lenguajes de programación para Internet.

Es un buena obra, aunque se echa de menos una mayor profundidad.

3.250 Ptas. **390 Págs.**
Alonso Álvarez García
Anaya Multimedia
NIVEL "C"
★★

APLICACIONES

Guía de Campo Excel para Windows 95

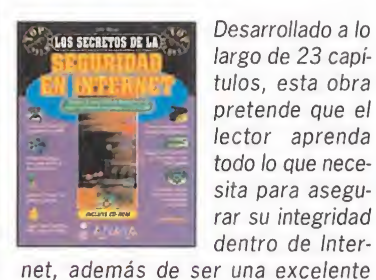


Con esta guía el lector podrá aprender las funciones y herramientas más útiles y complejas de uno de los programas más utilizados hoy en día. Siguiéndola paso a paso se conseguirá aprender el manejo de esta hoja de cálculo de una manera sencilla a lo largo de los catorce capítulos que forma la guía. Además dispone de multitud de ejemplos y gráficos que ayudarán a los usuarios en su labor de aprendizaje. Una buena obra que debe estar en toda biblioteca de usuarios de Excel.

1.950 Ptas. **200 Págs.**
Francisco Pascual
Ra-Ma
NIVEL "I"
★★★

REDES

Los secretos de la seguridad en Internet



Desarrollado a lo largo de 23 capítulos, esta obra pretende que el lector aprenda todo lo que necesita para asegurar su integridad dentro de Internet, además de ser una excelente guía sobre la seguridad en la misma. Además proporciona una amplia cobertura de las distintas áreas de interés y da consejos útiles a aquellos usuarios que sean encargadas de la seguridad de sus empresas. También se muestran de una forma clara y comprensible los posibles peligros y soluciones que expertos en expertos en seguridad de todo el mundo consideran más interesantes, además de contener un CD-ROM con programas de seguridad. Si lo que busca el lector es seguridad en Internet, éste es su libro.

4.995 Ptas. **796 Págs.**
John Vacca
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★★

APLICACIONES

Microsoft Office 95 Professional



Esta obra, dirigida a usuarios principiantes y de nivel intermedio, trata sobre el programa de Microsoft, Office 95 –edición Profesional–, y su objetivo es ofrecer los conocimientos básicos para los usuarios de este programa puedan utilizar los que se incluyen dentro del mismo. Desarrollado a lo largo de 45 capítulos –divididos en siete partes– el libro ofrece de una manera muy asequible todos los conocimientos para llegar a aprender Office 95 Professional, incluyendo para ello multitud de ejemplos, gráficos y un disquete con archivos de trabajo para practicar.

5.500 Ptas. **695 Págs.**
José Antonio Ramalho
McGraw-Hill
NIVEL "I"
★★★★

HARDWARE

Manual fundamental para actualizar su ordenador

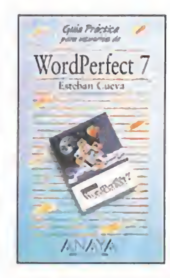


En este libro se trata de explicar cómo el lector puede actualizar su ordenador él mismo por un coste bastante reducido y sin ninguna necesidad de experiencia en hardware. Desde cambiar un disco duro, hasta montar un ordenador. Gracias a los ejemplos de los que consta la obra, el usuario no se perderá ni le asaltarán dudas. Sin embargo, puede que peque simplicidad, ya que hay parámetros de configuración que deben ser tratados por especialistas. Aún así hay que decir que si uno se quiere actualizar su ordenador, es una obra le ayudará mucho.

4.995 Ptas. **568 Págs.**
Linda Rohrbough
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

Guía Práctica para usuarios de WordPerfect 7



Las guías rápidas de la editorial Anaya Multimedia pretenden iniciar a los lectores de una manera breve y concisa en los diversos temas que tratan. En esta ocasión se trata del procesador de textos WordPerfect en su versión 7, y en ella el usuario podrá iniciarse de una manera sencilla en el manejo del mismo. En esta guía podrá aprender desde la instalación del programa, hasta hacer páginas para Internet, todo ello llevado de una manera ordenada para que el lector no se pierda.

1.695 Ptas. **352 Págs.**
Esteban Cueva
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

REDES

Técnicas avanzadas para el diseño de páginas Web



Anaya Multimedia no se ha querido quedar atrás en lo que a publicaciones sobre diseño de páginas Web se refiere, y ha editado una obra que inmiscuirá al lector dentro del diseño de páginas Web, desde páginas de tercera generación, el control del diseño, gran cantidad de trucos para Photoshop, hasta la elección de las fuentes útiles y las próximas versiones de HTML. Todo ello, además, está redactado de una forma sencilla para que el usuario de este libro no se pierda en su seguimiento.

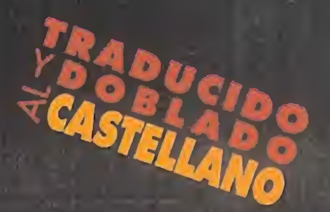
Una buena forma de mejorar el diseño propio de páginas Web es hacerse con este libro.

4.100 Ptas. **268 Págs.**
David Siegel
Anaya Multimedia
NIVEL "C"
★★★

COMANCHE 3®



ES HORA DE SALIR DE CAZA







Una auténtica obra maestra con la que podrá controlar el día y la noche.

Este excelente simulador de helicópteros es ahora mejor y mas detallado que nunca.

Diseñado para el campo de batalla digital del siglo XXI, ha sido realizado con la nueva versión del helicóptero de combate más avanzado del mundo tecnológicamente: el RAH-66.

Escenarios 3D generados por el revolucionario motor gráfico Voxel Space 2. Brillante sonido estéreo digital y capacidades multijugador en red, por módem o conexión directa.





¿Podrá derrotarlo? Primero deberá intentarlo.



Edita y Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González, 23 bis, planta 1ª, local 2 28037 Madrid Telf.: 91/304 70 91 Fax:91/754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/754 55 40**

VIRTUAL STUDIOS



Nadie había oído hablar, hasta el momento, de Virtual Studios, una jovencísima compañía de la que, como en otras ocasiones, lo más inmediato sería pensar que pretenden aportar su especial personalidad al mundo del software, para que luego la mayoría de sus objetivos se quedaran en agua de borrajas. Pero, posiblemente, nos encontremos ante un caso muy diferente.

Después de nuestra visita a sus oficinas, que se extendió a lo largo de varias horas, salimos con un montón de preguntas todavía por contestar, por la sencilla razón de que nos encontramos abrumados y absolutamente impresionados por una avalancha de algunas de las más increíbles herramientas de programación, tecnología, ideas innovadoras y capacidad creativa, como pocas veces se ha visto.

Con dos títulos en pleno desarrollo, si el 97 no se convierte en el año del explosivo despegue de Virtual Studios podrá deberse a muchas razones pero, desde luego, no será debido a producciones de escasa calidad. Descubramos cómo es, a grandes rasgos, Virtual Studios.

UN PASO por delante



La realidad virtual reclama su espacio en el mercado del PC

Cuando una nueva compañía nace, la tónica general con la que nos solemos encontrar los integrantes de la prensa especializada es similar: un panorama de futuro con unas pretensiones exorbitantes, y una muy ligera idea de lo que es este mercado en la práctica, con ciertas lagunas en la coordinación y desarrollo de los proyectos en cuestión. Pero Virtual Studios, hay que reconocerlo, no se ajusta nada bien a ese papel de "víctima", con la que ven la luz otros equipos de programación.

A la cabeza del equipo, que ha encontrado el apoyo perfecto para llevar adelante sus desarrollos en Castle Multi Media, se encuentran Peter Williams y Daniel Jackson, que nos ayudaron a profundizar en la filosofía de Virtual Studios. "*Nuestro objetivo principal se dirige a la consecución del desarrollo de herramientas de trabajo para afrontar múltiples proyectos, que solemos usar junto a utilidades comerciales. Tenemos un grupo principal de programación, que es la base de la compañía, cuya única tarea es el desarrollo de engines y herramientas que el resto del equipo podrá usar para desarrollar el 90% de cada juego. Eso implica que la depuración del código se puede hacer mientras el juego va creciendo, por lo que el esfuerzo invertido en esta tarea en concreto se reduce a un nivel mínimo*", explica Peter.

La diferencia entre los programadores de este equipo principal, y el resto de los que componen Virtual Studios, es muy simple. A pesar de que ambas secciones trabajan codo con codo, el grupo principal está compuesto por los "cerebros" encargados de engines e IA. Trabajan con DirectX, conocen a fondo todas las tarjetas gráficas existentes, escriben rutinas complejas para tareas específicas..., que luego se pondrán a disposición de los programadores de cada proyecto en particular. De hecho, en Virtual Studios existen ahora mismo una serie de herramientas propias de desarrollo en las que están interesadas numerosas compañías, aunque su meta más inmediata es ►

la finalización de sus dos primeros juegos, antes de entrar en el siempre peligroso juego de las licencias de software. *"Ahora mismo estamos concentrados en tareas de diseño gráfico y en el trabajo de nuestro grupo principal de programadores"*, prosigue Peter, *"que será aplicado en todos nuestros futuros desarrollos. Nos ha costado mucho dinero y esfuerzo formar Virtual Studios y llevarlo adelante por lo que, sobre todo, miramos hacia un horizonte de futuro."*

Y aquí llegamos al punto principal de nuestra investigación sobre Virtual Studios, los juegos. «Melt» y «Surreal» son los dos primeros títulos que aparecerán con su sello. Y dado que en la compañía tienen muy claro que cierta imagen de marca –inexistente a este nivel para ellos– es importante de cara al éxito de un juego, se ha optado por utilizar una licencia, en el caso de «Melt», tan original como popular, para dotar al programa de una mayor familiaridad a muchos usuarios. Y será, ni más ni menos, que Eddie, la mascota de uno de los mejores grupos de rock de la historia de la música, Iron Maiden, el personaje en que se base la acción de este interesantísimo título, lo que unido a la excepcional tecnología que posee Virtual Studios puede asegurar un número de usuarios nada despreciable.

Vayamos, por tanto, a revisar cómo serán «Melt» y «Surreal».

MELT
Ritmo duro



"¡¡Total 3D!!" (¡¡3D a tope!!)

Éste es uno de los términos favoritos de la gente de Virtual Studios, para dejar bien claras sus intenciones en el desarrollo de un juego, dejando a un lado cualquier posibilidad de universos "planos" en sus proyectos.

Concebida como una mezcla entre aventura y shoot'em up, y con una poderosa banda sonora en la que increíbles efectos se funden con el rock genial de Iron Maiden a lo largo de los once niveles en que se divide cada uno de los quince mundos que forman «Melt», poseyendo cada uno un estilo único e irrepetible. Esto se puede considerar como habitual en la actualidad, en juegos basados en la multiplicidad de niveles, pero cuando se contempla con detenimiento la diversidad en paletas, estilos, diseños, personajes, etc. en cada fase de «Melt», es fácil darse cuenta del tiempo y esfuerzo que se ha invertido en este título.

Pero, vayamos con la historia que da vida al juego. Eddie es un ente maligno que ha sido creado de forma artificial, y está viajando a través del tiempo haciendo de las suyas. Nuestro objetivo principal será encontrarlo y acabar con él, pero lo que parece tan fácil dicho en dos palabras, no resulta así en la práctica. Antes, tendremos que luchar contra un número casi excesivo de enemigos, y resolver enigmas de una dificultad endiablada, en diversas esferas temporales que nos llevarán desde cinco millones de años atrás, en la Prehistoria, hasta el futuro más remoto. Nuestra particular odisea se



estructura de tal modo que la acción no será lineal en ningún instante, permitiendo, en cuestión de un segundo, poder pasar de un estrato temporal a otro, para cumplir con la misión.
Y esto, ¿por qué? Muy sencillo. Hemos dicho que Eddie está "viajando en el tiempo", pero no es una expresión muy correcta. Realmente deberíamos decir que "está" en el tiempo, ya que su forma física ha sido codificada como una multiplicidad de caracteres clónicos –once–, que tendremos que destruir, uno por uno, antes de enfrentarnos con el verdadero Eddie.
Cada uno de estos once mundos, y el juego en sí, han sido dotados de una característica muy especial, que define todo el conjunto: la acción se basa en la elección de un nivel de dificultad asentado sobre un tiempo concreto para acabar cada fase, y el juego en su totalidad. Si escogemos treinta minutos como límite máximo, lo tendremos bastante complicado para acabar «Melt». Si elegimos tres horas, el asunto será algo más sencillo.
El uso de cierta estrategia, sin embargo, será algo necesario también a lo largo de la acción del juego. No sólo por los puzzles que se incluyen, sino también en la lucha. Cada enemigo posee ciertas habilidades así como niveles de fuerza y resistencia específicos, lo que unido al número limitado –aunque se puede aumentar– de armas en un principio, y los poderes que se van adquiriendo al derrotar a cada clon de Eddie, hacen que afrontar la lucha sea una decisión que se haya de meditar muy mucho.
Un dato muy importante en «Melt» será la ambientación. La aplicación de un sistema de animación propio de Virtual Studios –Advanced Characters Animation System– permite la creación y uso de increíbles efectos visuales que influyen, además, decisivamente en el desarrollo de la acción. Un ejemplo puede ser uno de los niveles situado en el Titanic. Nos encontramos en un complejo laberinto de pasillos y camarotes en un barco hundido, lleno de obstáculos y en el que la acción corrosiva del mar ha hecho su efecto. Esto significa problemas para desplazarse y un nivel elevado de fragilidad en ciertas partes del suelo, sintiendo, además, la resistencia del agua y el influjo de las corrientes. Y la expresión está escogida con toda la intención. Se siente.
«Melt» será un juego difícil, eso es algo seguro, pero no tanto por la propia complejidad de la acción, sino por la facilidad con que nos podemos despistar de nuestros objetivos al contemplar los gráficos, escuchar la explosiva música, y disfrutar de un entorno 3D impactante.





Podríamos decir que el segundo proyecto de Virtual Studios, «Surreal», es una apuesta segura. Pero claro, es sabido que el beat'em up siempre ha tenido gran acogida entre los usuarios. Sin embargo, «Surreal» también poseerá una parte importante de aventura. Y, ¿a quién no le gustan las buenas aventuras? No es menos cierto que la estrategia y el rol son géneros en auge. Y Virtual Studios lo sabe, por lo que también tienen gran parte de protagonismo en el juego. Entonces, ¿debemos hablar de una apuesta segura? Con un juego como éste, que aúna todas estas características, parece algo redundante pensarlo siquiera.

El estilo con que se ha desarrollado «Surreal» es, en una palabra, japonés. Ese particular diseño que recuerda en todo, y quizás inspirado en cierto aire "manga", al país del Sol Naciente, y a las recreativas y consolas que arrasan todo el globo. Un estilo en el que las 3D en tiempo real copan el protagonismo absoluto. En cierto modo se podría comparar a lo que Nintendo ha hecho con su «Super Mario 64», para Nintendo 64, o Core con «Tomb Raider», para PC y 32 bit. Búsqueda de objetos, solución de enigmas, conversaciones con múltiples personajes, lucha, plataformas... El juego destila en cada bit un aroma de realismo brutal. "Bueno", comenta Peter, "el hecho de que todo en «Surreal» parezca



SURREAL
Una apuesta segura



muy real implica que las cosas se están haciendo bien. Si al ver una película nos encontramos con múltiples situaciones que parecen, y pueden ser, reales, ¿por qué no trasladar esas sensaciones a un juego, pero sin ningún asomo de secuencias en FMV?"

Pese a todo, es sin duda en el tema de las animaciones donde Virtual Studios dará el Do de pecho con «Surreal». Es difícil creer que cualquier asomo de motion capture no tiene cabida en este título, pero, según Daniel, no todo en el motion capture es tan eficaz como se puede imaginar, y existen ciertas limitaciones para efectuar tareas muy concretas.

"Nuestra preocupación es dar una personalidad concreta a cada personaje", *comenta Peter.* "Cada uno posee una colección de animaciones propia. El protagonista por ejemplo, Brad, posee más de treinta animaciones distintas sólo para las secuencias de lucha, que se pueden encadenar perfectamente, unas con otras, en cualquier punto del movimiento, de modo que todo resulta tan fluido y real como queramos. En un juego de fútbol, por ejemplo, siempre nos encontramos con pequeños lapsos en los que es perfectamente posible apreciar cómo un jugador en pantalla inicia o acaba un movimiento. Pero en «Surreal» no existe este problema. Las animaciones serán, simplemente, perfectas."

3D ENGINE

Actualmente, lo que Virtual Studios parece haber conseguido con un sofisticadísimo 3D engine, que están mejorando constantemente, y mirando a lo que existe hoy en el mercado, es, sencillamente, haberse puesto un paso por delante de todos los demás. Peter y Daniel proceden de la industria de la Realidad Virtual, lo que les ha permitido sentar las bases para crear una compañía especial y diferente en el panorama del software internacional. Su experiencia en aquel campo, desde 1.990, les confiere una especial habilidad para concebir el 3D como algo realmente importante y único. Y es algo que se deja sentir tanto en el diseño de sus juegos como en la creación de herramientas de desarrollo, por las que se están peleando multitud de compañías ya establecidas. Y cuando esto sucede, por algo será.









Todo bajo **control**

Cambios. Esa es la clave en gran parte del salto adelante que pretende Virtual Studios. Según explica Hauke Von Bremen, del grupo principal de programación de la compañía, *"pese a que desde hace un tiempo todo ha estado cambiando de forma constante sin apenas dar tiempo a asumir totalmente algunos avances, como tarjetas 3D, Direct X, etc. ahora parece que las cosas se empiezan a estabilizar. Siempre existirá el problema, es inevitable, con tarjetas gráficas, versiones de Direct X, BIOS, etc. pero así es el PC. De todos modos siempre se va hacia adelante. Si echamos la vista atrás un año, nos encontramos con un montón de problemas en los estándares de gráficos. Y ahora está pasando algo parecido con las aceleradoras 3D, aunque parece que se está empezando a asentar también un estándar excepto por una tarjeta, la Matrox Mystique, que no soporta aplicación de filtrados. Fue una de las primeras aceleradoras, y es realmente buena, pero presenta este problema, aunque el meollo de la cuestión se encuentra realmente en la actualización de drivers. El único modo que tenemos de poder evitar incompatibilidades con nuestros juegos es disponer de un modelo de cada tarjeta existente, así que nos es muy fácil detectar cualquier problema."*



Jugabilidad

"Todos los días nos sentamos y hablamos sobre lo mismo", comenta Peter, "discutiendo sobre detalles del juego y procurando que sea tan jugable y divertido como puede parecer. Es algo que afecta, además, a todos los miembros de Virtual Studios, y cada uno aporta su experiencia concreta en el mundo del software, con muchos de ellos procedentes de otras compañías. Invertimos mucho tiempo en temas como diseño de los juegos, personajes, puzzles, problemas, aunque parezca que nos basamos más en la tecnología que en otros aspectos. Actualmente, para que os hagáis una idea, treinta y seis personas del equipo proceden de compañías como EA, Bullfrog, Virgin, Psygnosis..."



Una de las opciones que empieza a imponerse en el mundo del PC es el MMX, que estará también disponible en los juegos de Virtual Studios, así como otras posibilidades de mejora como las aceleradoras 3D. Pese a todo, Peter Williams es de la opinión de que es la siguiente generación de máquinas y procesadores –klamath– la que realmente parece que aportará un cambio radical en el mundo del videojuego, más allá del Pentium y el MMX. Digamos, como información, que actualmente sólo seis máquinas en todo el mundo han sido puestas a disposición de desarrolladores con estos propósitos por parte de Intel, y Virtual Studios, curiosamente, posee una.

PENTIUM® 120 Mhz
PENTIUM® MMX™



Modo Multijugador



Pantalla dividida en dos



Red - módem - internet



Tecnología MMX™



Circuitos «Fantasma»

pod



1 nuevo circuito cada 15 días en internet



http://www.ubisoft.com



Adapta tu coche a tu conducción



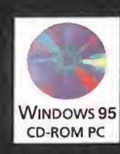
16 Circuitos en 3D en tiempo real



Sonido Dolby™ Surround



Coches «Fantasma»





Guts´n´Garters in DNA Danger

Más de dos años y medio están detrás de la producción de un programa con el que Ocean pretende romper todos los esquemas y –aunque esto suene ya muy conocido– conseguir lo que parece imposible: crear un nuevo género dentro del mundillo del videojuego. Unas aspiraciones que no son nuevas –poco menos del 95% de los grupos de programación han realizado alguna vez en su historia semejante afirmación–, pero que con la gran experiencia de los integrantes de Magic Canvas, el equipo de desarrollo detrás de «Guts'n'Garters in DNA Danger», podríamos incluso llegar a considerarlo como una opción muy real.



Grandes **ambiciones**

Definir un nuevo género en el mundo del videojuego es la gran aspiración de Magic Canvas



MAGIC CANVAS/OCEAN
En preparación: **PC CD, PLAYSTATION**
AVENTURA/ACCIÓN

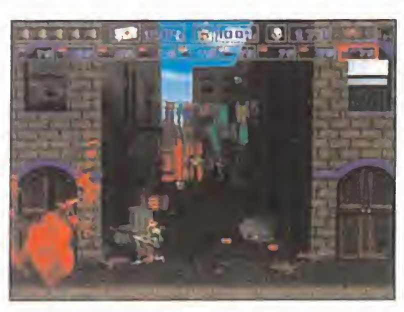
Octubre de 1.994 marcó el inicio del desarrollo de «Guts'n'Garters», con seis meses –detalle que aún no era conocido– por delante para el diseño de un juego que promete romper esquemas, al tiempo que marcaba el banderazo de salida para la creación, como tal, de Magic Canvas como un equipo estable de programación. Y si ya hemos mencionado el dato –curioso– de esa extraña aspiración por la que muchos nuevos equipos de programadores sienten una inaudita obsesión, por realizar algo tremendamente innovador, tal vez –¿sólo, tal vez?– estemos ante una posibilidad de que el deseo se convierta en realidad.
Podríamos entrar "a saco" en diversas consideraciones técnicas y de diseño de la acción que ofrecerá «G&G», para intentar justificar esta afirmación, pero dejemos que el curriculum de los integrantes de Magic Canvas hable, antes de adelantar cualquier otra información. Ahí va: «Battlemorph», «Blue Lightning», «Legends of Valour», «Indiana Jones & The Last Crusade», «Rainbow Island», «Buggy Boy», «Narc», «Arch Rival», «The Staff of Karnath», «Entombed», «Black Wyche», «Total Football», «Nigel Mansell's Grand Prix»...
¿Vale? Bien, podríamos seguir, pero... ¿acaso no está claro lo que pretendemos decir? Muchos de estos juegos se remontan a la "prehistórica" época en que ordenadores como Spectrum, C64, Amstrad, MSX, etc.,





A lo largo del juego circularemos por todo tipo de decorados, alternando el paso por exteriores e interiores.

Uno de los detalles más atractivos del juego es la posibilidad de alternar el protagonismo de la acción entre dos personajes





La gran calidad gráfica presente en todos los escenarios del juego no es sino la punta del iceberg respecto al desarrollo del entorno. Una interacción total, y múltiples planos de acción, definen, sobre todo, este apartado del programa.



rampaban en el horizonte del videojuego, y muchos otros son, como se podrá comprobar, auténticas leyendas vivas.
Magic Canvas podría ser uno de esos equipos "jovencitos" que pretenden comerse el mundo, para luego acabar con su gozo en un pozo, ante las dificultades que puede plantear triunfar en un mercado cada vez más competitivo, exigente y difícil a todos los niveles. Pero, si no lograran ese propósito, bien definido, de crear un nuevo género –al que ellos mismos denominan "género Guts'n'Garters"–, al menos sí estamos seguros de una cosa: este juego tiene todo en su mano para convertirse en un número uno.

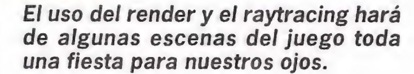
UNA DE MERCENARIOS

Una historia clásica. Un guión que los chicos de Golam/Globus –habitual productora de muchas películas de tipos como Chuck Norris– habrían firmado encantados... Hummm, ¿os suena esto un tanto extraño?
En la isla de Ferros –pequeña república bananera y caribeña, perfecta para servir de escenario a una misión de esos secretos grupos de élite que las agencias norteamericanas siempre niegan financiar, oficialmente– un dictador, el almirante Wort, pretende crear un mini imperio, convencido de que Napoleón, a su lado, era un triste aficionado. La estratégica situación de la isla exige por parte de determinados "defensores del orden mundial" una intervención rápida y, a poder ser, discreta, ante la seria incertidumbre de que en la isla se está cociendo algo más que las secuelas de un golpe de estado, con algo parecido unos silos de cabezas nucleares, captados por un satélite espía.



La gran variedad de acciones que transcurren simultáneamente en pantalla nos obligarán a vigilar nuestros pasos con mil ojos.





El uso del render y el raytracing hará de algunas escenas del juego toda una fiesta para nuestros ojos.

Nuestro objetivo será derrocar a Wort, evitando que logre llevar a cabo sus delirantes planes

Aunque, bueno, quizás allá algo más detrás de unos "simples" misiles... Y, a partir de aquí, entran en acción Hank "Guts" Carter y/o Stacy "Garters" Pringle, dos de los miembros más cualificados de las Fuerzas de Operaciones Especiales K, para acabar con los delirantes planes de Wort de extender su "pequeño" imperio, más allá de los límites de Ferros.



Pero... un momento... ¿y/o? ¿Qué significa eso? Tan sólo que, entre otras cosas «Guts'n'Garters in DNA Danger» afronta la perspectiva de la acción desde un doble envite, con un par de protagonistas, chico y chica, para que nadie se enfade, a disposición del usuario.

MÁS QUE TÉCNICA

Este es el momento en que empezamos a abordar el proyecto de Magic Canvas desde la perspectiva de la técnica, y la -¿verdadera?- innovación que promete. Para empezar, nos encontramos ante un título del que se asegura ofrecerá una tecnología puntera en casi todos sus aspectos. No es habitual -aunque poco a poco se tiene hacia lo mismo- encontrar un programa que pueda presumir de un diseño 3D en base a raytracing, resolución SVGA, paletas de 16 bits, interacción total con el entorno, más de 256 planos de scroll, 360 grados de libertad de movimientos, sistema de generación de sombras en tiempo real... ¿Cómo se puede definir esto? ¿Aventura? Según Magic Canvas no. La acción es un componente dominante. ¿Arcade, entonces? Tampoco, según sus creadores. La multitud de puzzles, la estrategia, los componentes semi-RPG... todo se une para formar un nuevo concepto. El concepto "Guts'n'Garters" que, no sólo pretende ofrecer una trama increíblemente compleja -siempre según afirmaciones de los padres de la criatura-, sino hacerlo con una depurada tecnología que les ha llevado largo trabajo desarrollar. Como siempre, todo esto hay que demostrarlo puesto que, sobre el papel, cualquier teoría es perfectamente asumible como correcta, pero... ¿y llegado el momento del "método científico", también conocido como el implacable ojo de prensa y público? Nada que temer, según Magic Canvas. Para ellos, "Guts'n'Garters" es el punto de inflexión en el/los géneros actuales que tomen aventura y acción como ingredientes básicos, con distintos aliños de otros más que se puedan imaginar.

Tal es así, que incluso antes que «Guts'n'Garters in DNA Danger» sea una realidad palpable, ya han encendido los motores para comenzar el trabajo de un segundo título de la serie, con idénticos protagonistas: «Guts'n'Garters in Assault on Aquatraz».

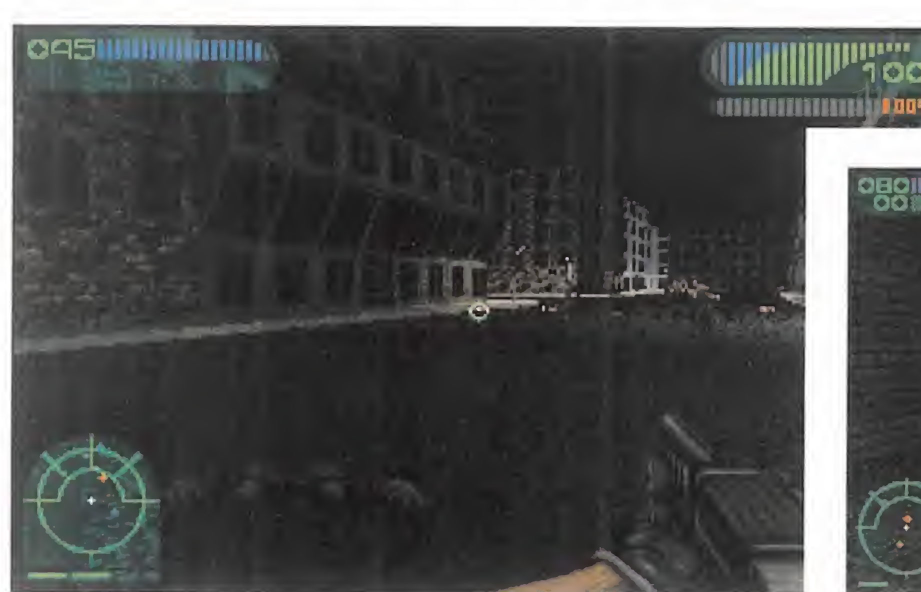
Ahí queda eso.

F.D.L.

Last Rites

Aunque no tiene ninguna relación directa con «La Noche de los Muertos Vivientes», la fabulosa película de George A. Romero, «Last Rites», nuevo arcade tridimensional que se está cocinando en las máquinas de Ocean, traerá hasta nuestros PC legiones de no-muertos dispuestos a hacer nuestra vida imposible.







Noche de **Zombies**

En «Last Rites» no sólo estará el componente arcade de dispara-todo-lo-que-veas, sino que también tendrá un factor estratégico

OCEAN
En preparación: **PC CD**
ARCADE

Un nuevo arcade tridimensional. Eso es lo que va a ser «Last Rites». ¿Otro más? ¿Aprovechando este compás de espera en el que nos encontramos antes de que vean la luz títulos tan importantes del género como «Blade» o la secuela de «Quake»? Puede ser, pero desde luego, el juego promete, a juzgar por lo que hemos visto hasta ahora.

ENEMIGOS DEL MÁS ALLÁ

El argumento de «Last Rites», como viene siendo la norma para este género, será bien sencillo. Nos encontraremos ante ciudades tomadas por zombies –humanos y animales– sedientos de carne humana a quienes tendremos que combatir solos o en equipo, a la vez que llevaremos a cabo diferentes misiones.
Es decir, no se tratará de un simple "dispara-contra-todo-lo-que-se-mueva", sino que también entrará en juego cierto factor estratégico. Y es que sólo a tiros no se resolverá la cosa, porque resulta que nuestros científicos han descubierto la fuente de poder de estos seres devueltos a la vida en una ciudad cercana, punto al

que tendremos que llegar para resolver el juego, previo cumplimiento de un número de misiones aún por determinar –rondarán la decena– de diversa índole –desde la clásica búsqueda de sistemas de apertura de puertas, hasta la escolta de robots estratégicos–. Estas misiones van a ser cada vez más complejas e irán mostrando mapeados más extensos a medida que avanzamos en el desarrollo del juego, lo que parece que va a garantizar horas y horas de entretenimiento adrenalínico. Por supuesto, dispondremos de diferentes tipos de armas para hacer frente al enemigo venido del más allá, mapa automático y podremos recoger diversos objetos –munición, ayuda médica, etc.– ya típicos en esta clase de juegos.

SANGRE MUERTA

El "engine" de «Last Rites», una de las claves a tener en cuenta a la hora de valorar el éxito de cualquier arcade tridimensional, está siendo desarrollado de tal forma que el jugador se verá inmerso por completo en la acción, gracias a un nuevo sistema denominado "Head Up Display", que permitirá el manejo del personaje con el ratón pudiendo mirar en todas las direcciones del espacio mientras el disparo es activado con uno de los botones. Una extensión futura de este sistema pasa por el soporte de un casco de realidad virtual que elevará el realismo de «Last Rites» hasta cotas insospechables. Por el momento, os podemos decir que la copia a la que hemos tenido acceso tan sólo presenta gráficos VGA. Sin embargo, ya se aprecia lo que el juego podrá ofrecer en cuanto a animación tridimensional: enormes escenarios que discurrirán con toda suavidad ante la presencia de un sin fin de enemigos de carne putrefacta. Esperamos, de todas formas, que la versión final de este «Last Rites» cuente con gráficos en alta resolución, ya que si no es así, quizá presente un "look" demasiado anticuado para los tiempos que corren. Os mantendremos informados.

Por último, queda el tema de la violencia, que tanto ha dado que hablar en referencia a este tipo de juegos. Os podemos decir desde ya que en «Last Rites» aparecerá sangre a raudales. Pero en este caso nadie se podrá quejar de que el jugador se dedica a matar a nadie. Porque los enemigos de «Last Rites» ya están muertos...


F.J.R.



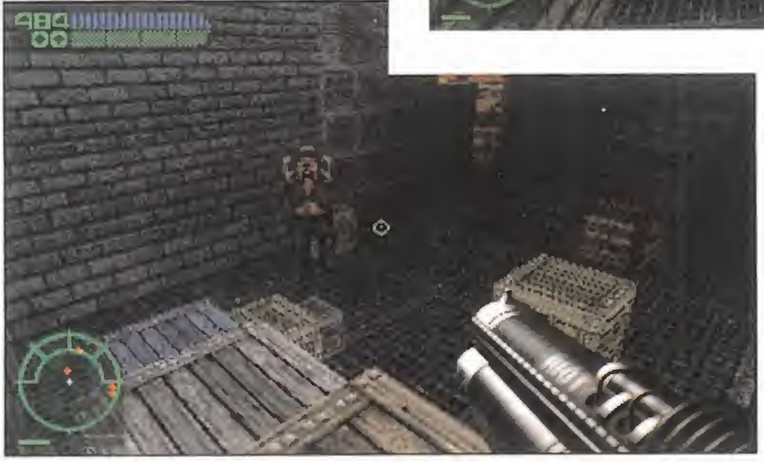
El engine se está desarrollando de tal forma que el jugador se verá inmerso totalmente en la acción. Incluso, se baraja la posibilidad de que soporte un casco de R.V. para elevar el realismo.

En «Last Rites» no mataremos a nadie, pues los enemigos ya están muertos...





Dispondremos de diferentes armas para hacer frente a los enemigos venidos del más allá.



En principio, todos los gráficos en «Last Rites» los hemos podido ver en VGA, lo que no quiere decir que la versión definitiva no vaya a incluir una opció SVGA, que será de máximo rigor dado los tiempos que corren.



La sangre correrá a raudales, por lo menos en las primeras versiones que hemos podido ver del juego, cosa que no es de sorprender en un género como el que trata.

Die Hard Trilogy

Aunque «Die Hard Trilogy» se encuentra aún en un muy precario estado de creación, tenemos los datos suficientes como para adelantaros todas las excelencias de un programa que promete convertirse en uno de los títulos preferidos tanto por la crítica como por el público en general.







Acción **al cubo**

En los tres juegos, los gráficos serán poligonales, ofreciendo una sensación 3D realmente elevada

FOX INTERACTIVE/EA
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
Disponible: **PLAYSTATION ARCADE**

Seguro que la mayoría habréis disfrutado más de una vez de las aventuras y desventuras del detective Mclane en alguna de las tres partes que conforman la saga de películas de «La Jungla de Cristal». En todas parecía como si el protagonista tuviese una incontrolable propensión a atraer problemas hacia él,.
En «Die Hard Trilogy» se reunirán todas las peripecias del sagaz detective, para conformar un juego que estará dividido en tres partes completamente diferenciadas.

TRES EN UNO

Parece que la principal característica del título que ahora nos ocupa será la de incluir tres juegos diferentes en un sólo programa, cada uno tocando un género del software totalmente diferente.
En la primera parte, la cual se meterá de lleno en el terreno de los arcades, tendremos que ayudar al detective a llegar a los últimos pisos del edificio Nakatomi, donde un grupo de terroristas ha tomado a decenas de personas como rehenes y amenazan con hacer explotar la mole de acero y hormigón si no se atienden sus exigencias. En esta ocasión, manejaremos a Mclane, viéndole desde atrás y tendremos que desplazarnos por cada uno de los pisos del edificio, rescatando a los civiles presos y acabando con todos los integrantes del grupo asaltante, primero con nuestra pistola reglamentaria de policía y más adelante con las armas, mucho más potentes, que encontraremos diseminadas por el lugar.
La segunda parte, en la que nuestra puntería será lo más importante, se desarrollará en el aeropuerto, donde un avión ha sido secuestrado y en él viaja la esposa del protagonista. Por supuesto, esto convierte algo de lo que debería encargarse la policía en algo personal para Maclane que no dudará ni un momento en lanzarse, pistola en ristre, a la caza del malvado. Como si de un «Virtua Cop» se tratara, en esta ocasión



La dificultad en las tres partes será muy elevada, pero si el detective Mc Lein consiguió superar todos los escollos en las películas, ¿por qué no vamos a hacerlo nosotros en el juego?



«Die Hard Trilogy» estará lleno de detalles, algunos más macabros que otros, como el que se activen los limpia parabrisas para quitar la sangre que dejan en el cristal las personas que atropellamos.

tendremos que ir superando diversos escenarios, controlando un punto de mira con el que exterminaremos a los malos de turno. Conseguiremos mejores armas, misiles y granadas, que nos convertirán en una auténtica máquina de matar.

La tercera parte reflejará una de las escenas más apasionantes de la, hasta ahora, última película. Nos estamos refiriendo a la persecución a bordo de un taxi por unas calles céntricas, llenas de gente y coches. Nuestra misión será encontrar una serie de bombas diseminadas por la ciudad, ayudados por un radar que las detecta. Podremos cambiar de vehículo si el que tenemos está muy deteriorado, tocar el claxon para que nos abran paso, activar los nitros para correr mucho más, y realizar derrapajes a izquierda y derecha para perder el menor tiempo posible a la hora de cambiar de sentido. Habrá varias vistas entre las que podremos elegir, siendo la más espectacular la subjetiva, ya que –detalle macabro– cada vez que atropellemos a alguien, se activará el limpiaparabrisas para quitar las manchas de sangre que haya.

JUEGO DE "PELÍCULAS"

Cuando algo nos gusta en demasía, solemos decir: "esto es de película". Pues bien, con «Die Hard Trilogy» tendremos que cambiar la frase y ponerla en plural, ya que este juego será "de películas", tres para ser exactos.

Los gráficos serán, en su totalidad, creados a base de polígonos. La calidad sonora, tanto en música, como los efectos, estará a la altura que merece un título de estas características; y de la acción, sólo hace falta que tengáis en cuenta de dónde se está sacando el argumento. Lo mejor que podemos hacer, mientras esperamos que «Die Hard Trilogy» esté disponible para PC, es vernos de seguido los tres filmes, para así conseguir dos cosas. Una, que el "mono" sea mucho más tenue, y dos, meternos de lleno en el rol del detective de manera que cuando echemos mano al software no haya nadie que pueda pararnos.

C.F.M.







Toda la acción de las tres películas que forman la saga, va a ser metida en un sólo juego

SOBRAN



PC CD ROM

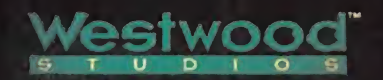


PC CD ROM, WIN95, MAC



PC CD ROM, WIN95

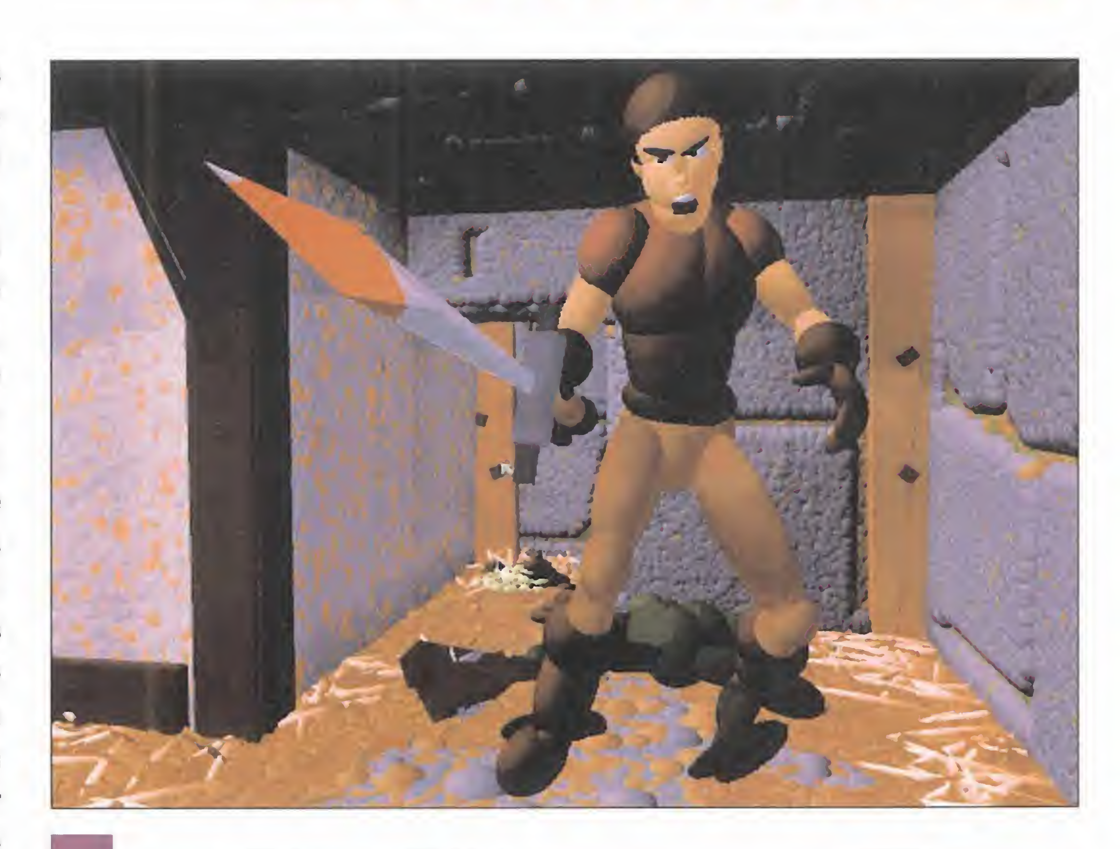






Ecstatica 2

Para algunos de vosotros, quizás el nombre de Andrew Spencer no diga gran cosa. Sin embargo, si mencionamos un título, «Ecstatica», el panorama quedará mucho más claro. Pese a todo, no se puede decir, precisamente, que A. Spencer y su equipo de programación se prodiguen en exceso en el universo del software, pero esto es algo que está a punto de cambiar. Todos los años invertidos en el desarrollo de las herramientas que dieron vida al juego mencionado, han sido ahora puestas al servicio de la creación de algo que se podía considerar como inevitable –¿o no?–, y que sólo puede ser una segunda parte de «Ecstatica», en la que el elipsoide, otra vez, asume el protagonismo absoluto.



Más redondo

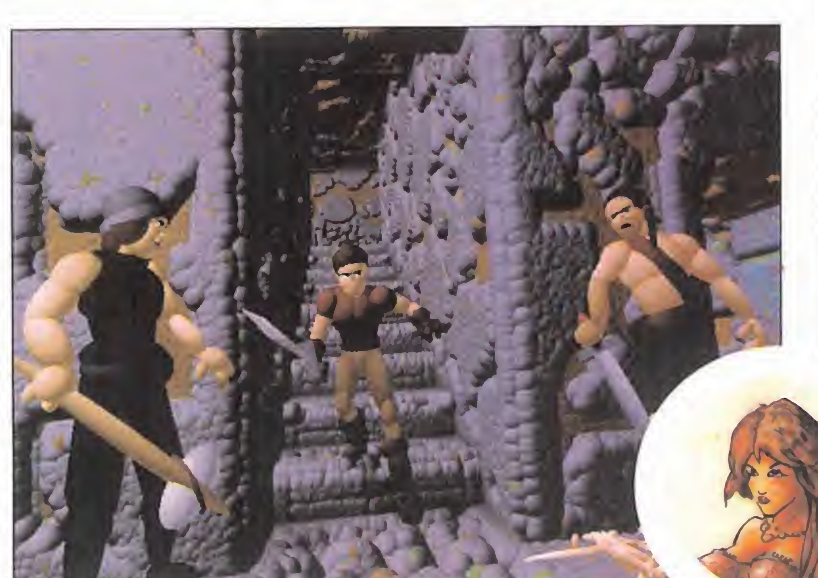
ANDREW SPENCER STUDIOS/PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD**
AVENTURA



La mención hecha en líneas precedentes a la ajustada producción de Spencer no es algo gratuito. De hecho, y hasta que «Ecstatica» apareció, tan sólo un par de títulos de relevancia –«International Soccer» e «International Basketball», editados bajo el sello Epyx, para Commodore 64– habían sido el fruto de la prodigiosa capacidad y talento de este programador, hace ya ¡diez años!
No ha sido, sin embargo, un tiempo desaprovechado.
Cuando «Ecstatica» apareció en el mercado, e incluso antes, durante su presentación oficial a la prensa especializada en diversas ferias de soft, un comentario generalizado se extendió sobre ese extraño, aunque fascinante juego, basado en modelos 3D elipsoidales. Algo así como "vaya, en Psygnosis están haciendo un «Alone in the Dark» con elipses." Craso error.
Si bien ciertas similitudes aparecían como inevitables –las 3D estaban aún en pleno desarrollo, y era poco menos que imposible que los primeros pasos dados por diversas compañías no partieran del mismo punto de origen–, y sin quitar un ápice de







Los fanáticos de las aventuras en 3D tendrán en «Ecstatica 2» el título ideal para satisfacer todos sus deseos. Un juego que ofrecerá "más" en todo: gráficos, guión, interacción... escenas macabras, gore, sangre.

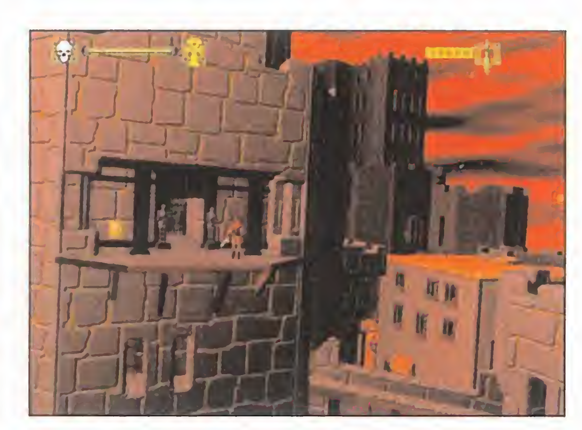


mérito al trabajo de Frederick Raynal e Infogrames con las aventuras de Edward Carnby, la pura verdad es que Andrew Spencer se tiró, él solito, cinco años desarrollando las herramientas y el engine que se usaron en «Ecstatica», y que ahora, remozadas y optimizadas, se han reutilizado para la creación de «Ecstatica 2».

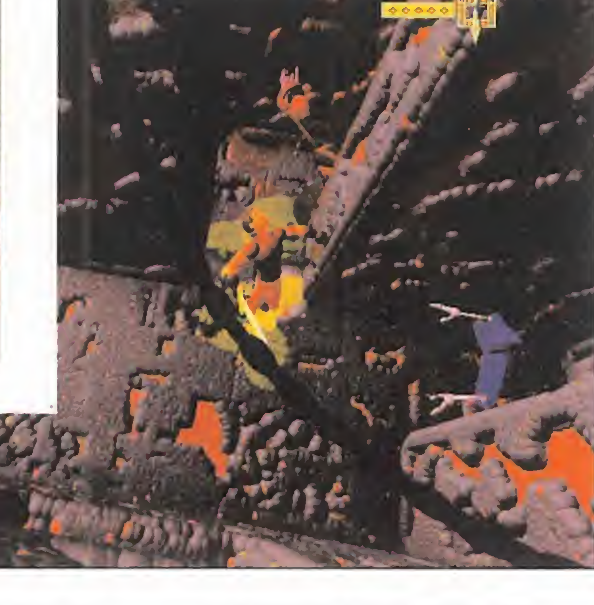
EL PASO DEL TIEMPO

Pero, como se suele decir, el tiempo no pasa en balde. Y Andrew Spencer, tras poner a punto el material básico de trabajo, decidió que en esta vida no es bueno que el programador –aunque sea genial– esté solo. El paso obvio era formar un equipo de desarrollo que, primero para «Ecstatica», y ahora para su secuela, se encargara de afrontar las diversas tareas de los nuevos –y previsibles– proyectos. Así, nace Andrew Spencer Studios (ASS), en Islington, Londres, como una pequeña compañía independiente, que encuentra en Psygnosis a su aliado ideal. Marcus Wagenfuhr –director de proyectos y diseñador–, tres animadores y un grafista adicional, junto a A. Spencer encargándose de todo el trabajo de programación, forman este peculiar equipo de desarrollo –curiosamente, en ASS no existe ningún personal especializado en sonido. Estas tareas las realiza un grupo que trabaja para ellos, establecido en Liverpool– que, como muchos otros –D. Perry y Shiny, P. Molyneux y Bullfrog (pese a la ya segura marcha del creador de «Populous», de su antigua compañía)...– piensan que un pequeño grupo es capaz de obtener









Las múltiples perspectivas –automáticas– de cámara, contribuirán a elevar el nivel de jugabilidad, así como el puramente estético.

resultados perfectos, al tener un control total sobre cada mínimo detalle de la creación de un juego. Y es que tener las ideas claras es un dato importante, en esto de los



videojuegos. Y Andrew Spencer parece tener las suyas muy bien definidas. Sus juegos deben tener personalidad propia y ofrecer una interacción total al usuario, para lo cual detalles como la animación son trascendentales. El disponer de un equipo de trabajo reducido, además, permite que todo el mundo se involucre por completo en el proyecto. "Nuestro objetivo es diseñar un tipo muy específico de juegos, que puedan atraer todo el interés del usuario. No somos el típico equipo que desarrolla juegos de carreras, plataformas, etc. Lo que nosotros queremos ofrecer es un tipo de personaje que protagonice un juego como si fuera una película, algo real", comenta Andrew. Algo que parece ponerse de manifiesto en el desarrollo de «Ecstatica 2», que será mucho más

LA TEORÍA DEL ELIPSOIDE

¿Por qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? Las preguntas acerca de la creación de los elipsoides son variadas, aunque probablemente nada originales, a diferencia de las explicaciones que Marcus nos dio sobre el nacimiento de la idea.

"Cuando nos fijamos en juegos como «Alone in the Dark», lo que más llamaba la atención era contemplar personajes –supuestamente personas– diseñados con líneas rectas, ángulos y picos. Lo que no parece muy normal si se quiere representar algo de forma realista. Los elipsoides, sin embargo, no muestran esquinas extrañas sino formas redondeadas, mucho más naturales.

La idea surgió al contemplar comics y dibujos animados, diseñados en base a un sistema parecido. A no ser que se disponga de un engine capaz de gestionar eficazmente miles de triángulos para ofrecer un aspecto realista, los elipsoides permiten obtener resultados similares de forma mucho más simple. Mientras que en «Ecstatica» cada personaje estaba compuesto de unos veinte elipsoides y unos pocos triángulos, en la segunda parte se alcanzan casi cincuenta módulos por personaje, lo que los convierte en más creíbles, así como las animaciones diseñadas para cada uno, con las que hemos obtenido resultados muy naturales, sin necesidad de utilizar técnicas complejas como el motion capture."



EL TERRENO DE JUEGO

Diez veces mayor que «Ecstatica», muchos más puzzles, diversos objetivos secundarios, personajes más inteligentes... Y todo, encerrado en este mundo de, en apariencia, inofensivo aspecto.

Incluso, parece como si se nos estuviera invitando, ante la belleza del paisaje, a disfrutar de un día de campo visitando bonitos castillos pero, desconfiad. Las retorcidas mentes de ASS han ideado un infernal universo de trampas y monstruos, dispuestos a hacernos desear no haber entrado jamás aquí. Sin embargo, ¿seremos lo bastante fuertes como para renunciar a la tentación?

profundo, grande y tridimensional que su predecesor, sin caer "en la trampa de las películas interactivas, como hacen otras compañías", precisa Andrew. Control total sobre el juego. Interacción total. Esa es la clave de lo que será «Ecstatica 2».

MÁS Y MÁS

La base de «Ecstatica 2» es la misma que la de su predecesor. Una aventura con acción a raudales, diseñada en un entorno tridimensional realizado en base a cientos y miles de modelos formados por elipsoides, en lugar de los tradicionales polígonos, triángulos y texturas. La generación gráfica en tiempo real, en las animaciones, los sombreados, y los ángulos de cámara predefinidos harán el resto.

Pero una de las más virulentas críticas que se lanzaron contra «Ecstatica» no se refería al nivel de originalidad de su diseño, sino que hacía referencia a lo corto que era el juego. Ciertas lagunas en temas de jugabilidad y duración de la aventura, de hecho. "Eso es algo que ya estará arreglado en esta segunda parte", comenta Andrew.

El hacer «Ecstatica 2» como un juego mucho más extenso y complejo aparecía así como uno de los principales objetivos del proyecto. "Ahora mismo el juego es unas diez veces mayor que «Ecstatica», puntualiza Marcus, "y el nivel de jugabilidad se ha mejorado drásticamente. Se ha depurado todo el tema de IA, para crear enemigos enormemente inteligentes, que son capaces de atacar, replegarse, estudiar la



No pocas serán las escenas de combate y lucha que encontraremos en el juego, aunque el espíritu de aventura primará sobre cualquier otro.



Uno de los aspectos más importantes será la interacción total con el entorno. Aunque puede que demasiada, "de golpe", no sea tan buena...

"Tenemos nuestras propias ideas en cuanto a tecnología, y siempre hemos pensado que es mejor avanzar en el desarrollo del soft, que en el hardware."
A. Spencer

situación de la escena y volver al ataque desde nuevas perspectivas, afrontando cada vez mejor la lucha." Un elevado número de enigmas y puzzles se unen a la gran dosis de acción de «Ecstatica 2» lo que, en palabras de sus creadores, no lo convierte en un juego que precise de algo de astucia y dedicación por parte del usuario, sino días e incluso semanas. "Con seguridad, será imposible dedicar menos de cincuenta horas de juego para acabar «Ecstatica 2»", comenta Marcus.

PRECIOSISTA

La base del engine de «Ecstatica», aplicada a este nuevo proyecto, pero con múltiples mejoras realizadas de un par de años a esta parte, asegura una calidad global muy elevada en casi todos los aspectos del juego, técnicamente hablando. Algunos ejemplos pueden ser la resolución SVGA, nuevos efectos gráficos, elipsoides translúcidos, proyección de sombras... Un punto, la tecnología, que en ASS tienen muy en cuenta, aunque para ellos el enfoque con el que afrontar este tema no esté demasiado en consonancia con el resto de la industria. "Cada vez el PC se está volviendo más y más rápido y, aunque ahora las tarjetas aceleradoras 3D parecen imponerse, no es algo que queramos utilizar, al menos en «Ecstatica 2», comenta Andrew. "Tenemos nuestras propias ideas al respecto y siempre hemos pensado que es mejor avanzar en el software que en el hardware. Este tipo de hardware está orientado sobre todo a la mejora de gráficos de fondo, y es algo que no afecta realmente a un engine basado en elipsoides. Así, si se dispone de un equipo potente siempre se podrá obtener un mejor rendimiento, pero la posibilidad de jugar con menores prestaciones siempre estará disponible. Lo que nos interesa, sobre todo, es alcanzar un equlibrio entre técnica y jugabilidad." Ningún aspecto parece haberse dejado al azar en el desarrollo de «Ecstatica 2»: IA, engine, interacción total, animaciones realistas, puzzles, diseño... Pequeñas partes de un conjunto, depuradas hasta el máximo para ofrecer un gran nivel de calidad. "Estamos llegando a un punto", asegura Andrew, "en que la tecnología alcanzará un estándar, dejando de ser un factor determinante en el desarrollo de un juego, y lo más importante pasará a ser el diseño, el contenido y la historia." ¿Demasiadas pretensiones? Bien, eso es algo que podremos desvelar dentro de poco.

D.D.F./F.D.L.

¿EL FUTURO?

Hasta el momento, el PC ha sido la plataforma elegida por ASS para llevar a cabo sus desarrollos. Sin embargo, las consolas siempre han estado en el punto de mira del equipo, aunque no son pocos los inconvenientes que encuentran a los sistemas cerrados.
"Máquinas como Nintendo 64 siempre encontrarán un hueco en el mercado para gente que lo único que quiere es ponerse a jugar de forma instantánea, sin más complicaciones", comenta Andrew. "Pero, si somos realistas, el PC, en lo relativo a tecnología, va a tardar muy poco tiempo en rebasar hasta lo inimaginable cualquier consola. El problema, como siempre, viene dado por lo caro que resulta disponer de un PC de gama alta. Pero la contrapartida de las consolas es su limitación en memoria. Supongo que en poco más de un par de años los ordenadores estarán a un nivel tal que la práctica totalidad de usuarios querrán hacerse con uno."

LÍNEA DIRECTA CON

ANDREW SPENCER STUDIOS

Hablamos con los creadores de «Ecstatica 2»









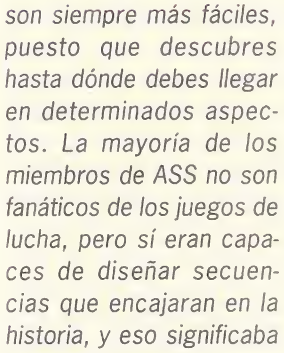


El mejor modo de descubrir los secretos de cualquier nuevo proyecto es hablar, directamente, con sus más inmediatos responsables.
Si a lo largo de estas páginas ya se han ido revelando algunos de los detalles sobre cómo será la continuación de «Ecstatica», y el modus operandi de Andrew Spencer Studios, ahora desvelaremos alguno de los aspectos del desarrollo que más interés han tenido para los creadores de esta entrega de una de las aventuras más preciosistas del momento.

MICROMANÍA: ¿Cómo surgió la inspiración para el diseño de «Ecstatica 2»?
ANDREW SPENCER: *Bueno, en realidad ha sido algo muy sencillo, porque siempre me he movido en asuntos relacionados con mundos de fantasía.*
Durante años he estado jugando a rol y otros programas similares. Cosas como habitaciones secretas, tramas fantásticas y similares es algo que siempre me ha fascinado, lo que me llevó a desarrollar una pequeña historia que poco a poco se iba haciendo más grande. Una vez que el guión del juego tenía una forma más o menos definida, el feedback con otros miembros del equipo, sobre todo animadores, aportaba nuevas y mejores cosas que incluir en la aventura.

MM.: Pero, ¿por qué una continuación de una idea que ya se conoce, en lugar de afrontar un proyecto totalmente original?
MARCUS WAGENFUHR: *En realidad todo empezó de otro modo. De hecho, antes comenzamos a desarrollar otro juego, «Urban Decay», pero llegó un momento en que nos encontramos con problemas insalvables, así que la idea de una secuela empezó a tomar cuerpo.*
Muy posiblemente, después de «Ecstatica 2», continuemos con el desarrollo de «Urban Decay» que, eso sí, se basará en el mismo engine –aunque en ningún caso nos meteremos con una tercera parte de «Ecstatica»–.

MM.: «Ecstatica 2» es una aventura con grandes dosis de acción. ¿Hasta qué punto era importante el aspecto del combate en el juego? ¿Qué problemas hubo para incluir todo en la historia de forma coherente, sin caer en la tentación de hacer un juego de lucha?
M.W.: *Bueno, si tienes un montón de gente testeando el producto, las cosas son siempre más fáciles, puesto que descubres hasta dónde debes llegar en determinados aspectos. La mayoría de los miembros de ASS no son fanáticos de los juegos de lucha, pero sí eran capaces de diseñar secuencias que encajaran en la historia, y eso significaba que estábamos en el buen camino.*



Llegó un momento durante el desarrollo en que parte del equipo quería reforzar más los puntos referentes a los combates, mientras que otra parte deseaba darle más importancia a la aventura. Todo se redujo a conseguir un equilibrio entre ambos aspectos, e incluir los puzzles y enigmas adecuados.

MM.: ¿Por qué consideráis «Ecstatica 2» como un juego distinto a cualquier otro?
A.S.: *Simplemente tened en cuenta datos como estos: hemos incluido más de sesenta personajes diferentes, que se mueven con un notable grado de "inteligencia" por un mapeado compuesto por casi mil localizaciones distintas. La variedad de los escenarios, la necesidad de exploración exhaustiva, los puzzles, los combates, la interacción con el entorno y los múltiples caracteres..., es difícil encontrar todo esto junto, al menos en nuestra opinión, en un sólo juego. Si además tenemos en cuenta que existen distintos subguiones, que permiten que el jugador complete la aventura siguiendo un orden no establecido de antemano, sino con una libertad total de movimientos, tenemos el tipo de juego que a nosotros nos gusta jugar. Eso es todo.*

«Ecstatica 2» será un juego en el que predomine la interacción total

Outlaws

Muchos arcades tipo «Doom» han salido al mercado en los últimos meses basados en las más variadas ambientaciones: castillos medievales, fortines nazis, bases espaciales y ambientes urbanos, han sido algunas de ellas. LucasArts, observando una importante ausencia, ha puesto manos a la obra para aportar su grano de arena con un juego ambientado en el Lejano Oeste.



Vuelta al **Oeste**

La ambientación será uno de los aspectos más cuidados en «Outlaws». Música y gráficos nos harán sentir como un auténtico pistolero

LUCASARTS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

En «Outlaws» asumiremos el papel de James Anderson, una pacífica persona a la que la muerte de su padre –sheriff de Tombstone– a los 11 años marcaría para toda la vida. Llegada la edad, inició su brillante carrera como sheriff llegando a ser considerado como un héroe local gracias a las capturas de varios de los delincuentes más buscados. El tiempo pasó y llegó el momento de la retirada. Sin ningún trauma, nuestro protagonista asumió el hecho e inició una vida tranquila en el campo mucho más cercana a su mujer e hija. Pero no todo iba a ser tan sencillo; un día como otro cualquiera, a la vuelta de unas compras en el pueblo, tuvo la desagradable sorpresa de encontrarse ardiendo su cabaña y a su mujer agonizante en el suelo. Su mujer murió y su hija había sido raptada, presumiblemente, por aquellos que pretendían que el tren pasase por la finca en cuestión. La venganza está servida pues, como bien se indica en el juego, el hombre más peligroso es aquel que ya no tiene nada que perder.

AVENTURA INCLUIDA

Esta historia es la que da vida a un juego en el que LucasArts está poniendo mucho empeño y que no pretende ser uno más entre los juegos de acción en primera persona. El programa incluirá tres modalidades de juego bien diferenciadas: la aventura en sí –con la historia contada como fondo–, misiones

históricas –para poder revivir los mejores tiempos y capturas de nuestro protagonista como sheriff– y la opción multijugador en la que cada usuario elegirá entre seis forajidos de los doce que incluirá.
Uno de los puntos que diferenciarán este producto de los demás de su género es la no limitación al uso del gatillo, ya que en determinados puntos del juego será imprescindible la búsqueda y posterior uso de determinados objetos que permitirán proseguir por caminos de otro modo inaccesibles.
El sonido es el otro punto que será cuidado hasta el máximo detalle. Las mejores películas del oeste han venido habitualmente acompañadas de una



A diferencia de otros juegos similares, en «Outlaws» tendremos que estar atentos para recargar el arma cuando sea necesario.

EL BUENO

James Anderson se había retirado de su agitada y exitosa vida al frente de la ley para poder vivir más tiempo al lado de su mujer e hija. El destino le estaba guardando una mala sorpresa a la vuelta de unas compras en la ciudad. Su mujer fue asesinada y su hija raptada en una cruel acción ordenada por el otro protagonista.



EL MALO

Movido por la codicia, y para poder llevar a cabo su proyecto del ferrocarril, decide quemar la cabaña situada en una zona por donde deberían pasar las vías. Él fue quien dio la orden, pero la acción fue ejecutada por sus esbirros.



FMV DE CALIDAD







LucasArts tiene como costumbre incluir vídeo digital de alta calidad en la mayoría de sus producciones. A modo de introducción, y entre fases, se han incluido muchos minutos de animación que, a la par de añadir calidad al producto final, dan lugar a un respiro entre tanto disparo. Gracias a estas minipelículas podremos contemplar gráficamente el momento en el que nuestro protagonista, James Anderson, vislumbra en el horizonte cómo su casa arde irremisiblemente. Señores, el espectáculo está servido.




No sólo de disparar vive el protagonista. Determinados objetos nos ayudarán a superar las dificultades del camino



Si se dispone de la escopeta y del punto de mira simultáneamente, pueden acoplarse para conseguir que los disparos lejanos sean más certeros.



Desde el interior de los edificios podremos hacer frente a los enemigos que se hallen situados en la calle.

La extensión de los diferentes niveles es tal que perdernos entre casas o desfiladeros será bastante habitual.

gran B.S.O., entonces, ¿por qué no puede un juego tener una excelente banda sonora? El juego incluirá un variado número de pistas de CD audio que prometen ser dignas de cualquier película clásica del "Spaguetti Western". En cuanto al apartado gráfico LucasArts ha decidido no usar personajes reales digitalizados y ha preferido el uso de los clásicos dibujos a mano –muy al estilo de «Full Throttle»– que combinados con múltiples efectos –sombras, transparencia de cristales, humo de tabaco, etc.– no dudamos que resultarán sensacionales. Para llevar a cabo la programación en sí, en vez de partir de cero, han preferido usar simultáneamente los "engines" de dos juegos con calidad indiscutible y sobrado éxito en su momento: «Dark Forces» y «Rebel Assault 2».

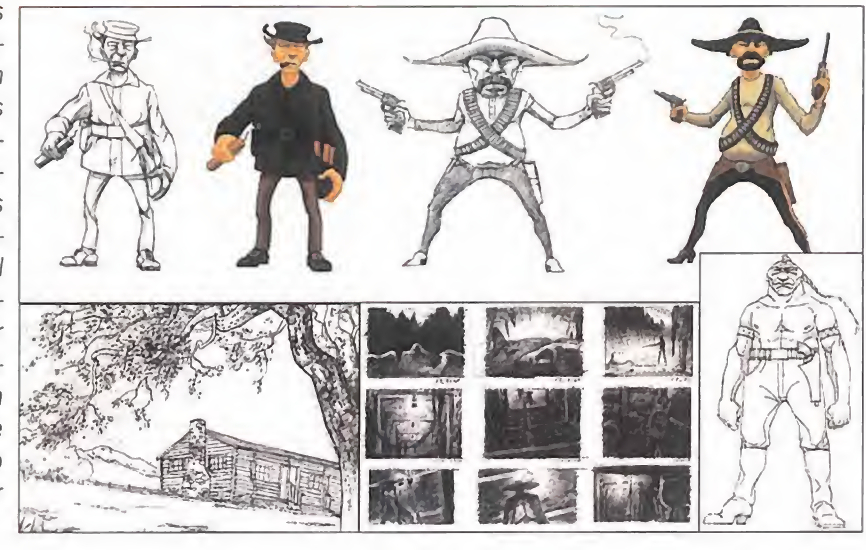
AMBIENTACIÓN EXQUISITA

Era de extrañar que nadie hubiese usado la leyenda del viejo Oeste para realizar un juego de estas características, pues ésta ha sido probablemente la época en la que las armas eran más usuales y estaban "mas a mano". A lo largo de los inmensos mapas por los que discurrirá la acción, podrán encontrarse revólveres del 45, rifles del 44, cuchillos, escopetas de uno y dos cañones, dinamita, puntos de mira, metralletas –de las que necesitan trípode para apoyarse–, municiones, medicinas y un sinfín más de objetos que nos ayudarán a acabar con las inacabables bandas de forajidos. Pero no todos son malos; también existen honrados banqueros e inocentes damas a los que deberemos evitar herir a toda costa.
Ya queda poco para que mucha gente pueda sentirse como John Wayne en alguna de sus famosas películas, aunque sin los indios como protagonistas.

J.J.V.

LOS PASOS DE LA CREACIÓN

Para realizar los gráficos del juego, previamente han sido creados bocetos sobre los que trabajar. Aquí podréis observar los cambios que se introducen entre los bocetos y el programa. El resultado de trabajar a partir de dibujos a mano alzada puede ser tan impactante o más que el conseguido usando actores o cualquier modelo físico.



Little Big Adventure 2

Era un hecho seguro que, tras el éxito que tuvo entre todos los aficionados la primera parte de esta apasionante y complicada aventura, tenía que aparecer, más tarde o más temprano, una segunda entrega. Aún se encuentra en proceso de creación, pero ya nos han llegado los primeros datos sobre la posible próxima bomba por parte de Electronic Arts y Adeline, y son verdaderamente fascinantes.





Un mundo **Mágico**

El éxito que tuvo la primera parte casi ha hecho obligatorio el que tuviera una sucesora



ADELINE/EA
En preparación: **PC CD**
AVENTURA

Aún se desconoce tanto la fecha de lanzamiento como el precio al que aparecerá este título; lo que sí podemos asegurar es que va a ser tanto o mejor que la anterior parte, por varios motivos que pasamos a comentar. Una gran calidad gráfica, ya que tanto escenarios como personajes y objetos han sido diseñados en SVGA para ofrecer más detalle y resolución; un argumento interesantísimo, que conseguirá meternos en la aventura a los pocos minutos de estar jugando; lo bien que han unido dos géneros tan diferentes, por un lado, el arcade, ya que a cada minuto tendremos que estar luchando contra cientos de enemigos, totalmente dispuestos a exterminarnos, y por el otro, la aventura, pues el número de objetos es muy elevado y tenemos que descubrir cómo y dónde hay que usarlos. Por último, la longitud del juego, pues incluso sabiendo perfectamente lo que hay que hacer, tendrás horas y horas de continua diversión.

POCAS DIFERENCIAS, MUCHOS ADELANTOS

Las diferencias con respecto a la primera parte son pocas, ya que se ha querido respetar el estilo del juego, pero las que han sido incluidas se han remarcado perfectamente. La primera es que los programadores ya no se han conformado con una única perspectiva isométrica, desde la que veíamos

todas y cada una de las pantallas, sino que ahora en las escenas de exteriores se han incluido cámaras en diferentes lugares, que se activarán según la posición de Twinsen en el escenario. Ahora podremos ver a nuestro protagonista desde todos los ángulos: de frente, lateralmente, desde arriba, de lejos, prácticamente al lado, pudiendo además cambiarlas a nuestro antojo.
Tendremos a nuestra disposición una opción de zoom, con la que abrir el campo de visión y así tener un mayor dominio de la zona, muy útil sobre todo en laberintos –que los habrá, y muy complejos–.
No va a variar tampoco, en absoluto, el interfaz de usuario. Todos los menús que había en la primera parte se van a mantener intactos. El inventario donde se irán almacenando los objetos que encontremos seguirá dividido en celdillas individuales, perfecto para que de un rápido vistazo sepamos lo que llevamos encima.
También habrá objetos comunes, como la túnica y el medallón de mago, la bola mágica con la que atacar a los enemigos a distancia, el holomapa necesario para viajar alrededor del mundo, los corazones para recuperar vida, las monedas de curso legal para adquirir de todo en las tiendas del poblado, los tréboles, y demás.
Twinsen podrá elegir, de nuevo, entre cuatro modos de comportamiento. Normal, que se utiliza para moverse por todos los sitios donde no haya problemas, recoger cosas, abrir puertas, buscar y hablar con la gente. Deportivo, perfecto para cuando haya que huir rápidamente de algún sitio y para saltar largos trechos. Agresivo, que ahora cambia un poco, ya que Twinsen se mueve a saltos, a diferencia de la primera parte que iba andando con aires de peleón. Esta opción, os lo podéis figurar, servirá para pelear con cualquiera que se te ponga delante con intenciones aviesas; patadas, cabezazos, puñetazos, todo será válido para salir vencedor. Cauteloso, si es que hay que entrar en algún lugar sin que nadie se dé cuenta, si se quiere pasar desapercibido o moverse sin hacer ruido alguno.



Un paseo con la esposa, es una buena manera de descargar toda la tensión acumulada por las aventuras vividas.



UN COMIENZO MÁS CONFORTABLE

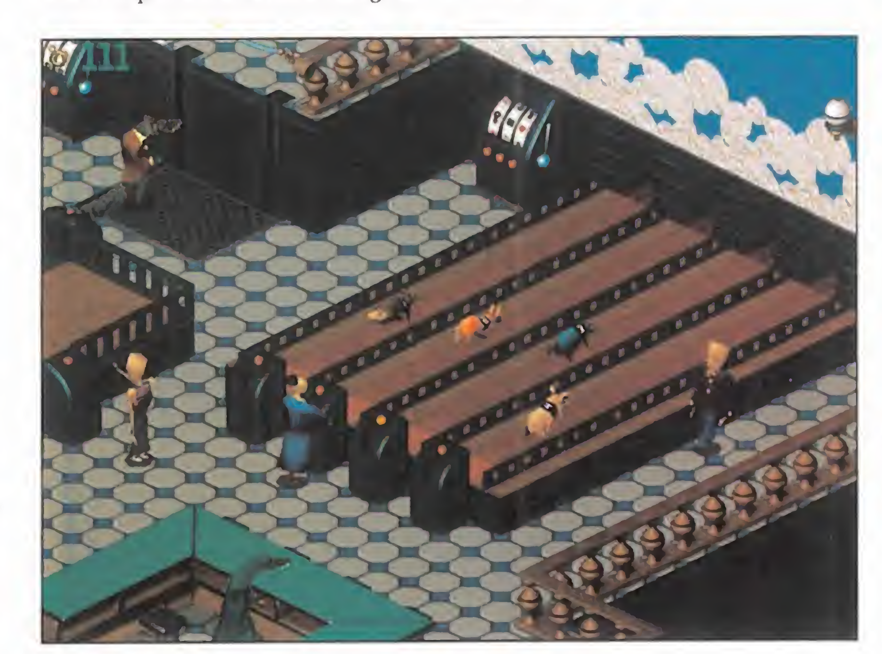
Recordaréis la situación inicial de nuestro protagonista, en la primera parte, dentro del manicomio, tratado como alguien peligroso por las cosas que había dicho acerca del fin del mundo. Pues bien, tras acabar con todos los problemas, nuestro amigo ha sentado cabeza y comenzará la aventura así, como un fiel marido, amante de su esposa, ahora en estado de gracia y considerado como un héroe entre todos los habitantes de la comarca.



LAS DIFERENTES PERSPECTIVAS

En los escenarios de exteriores no va a haber sólo la perspectiva isométrica que hay dentro de las casas, sino que irá variando a medida que cambie la posición de nuestro amigo Twinsen. De todas maneras, si aquella elegida automáticamente por el ordenador no os convence, siempre tendréis la oportunidad de rectificarla a vuestro gusto.

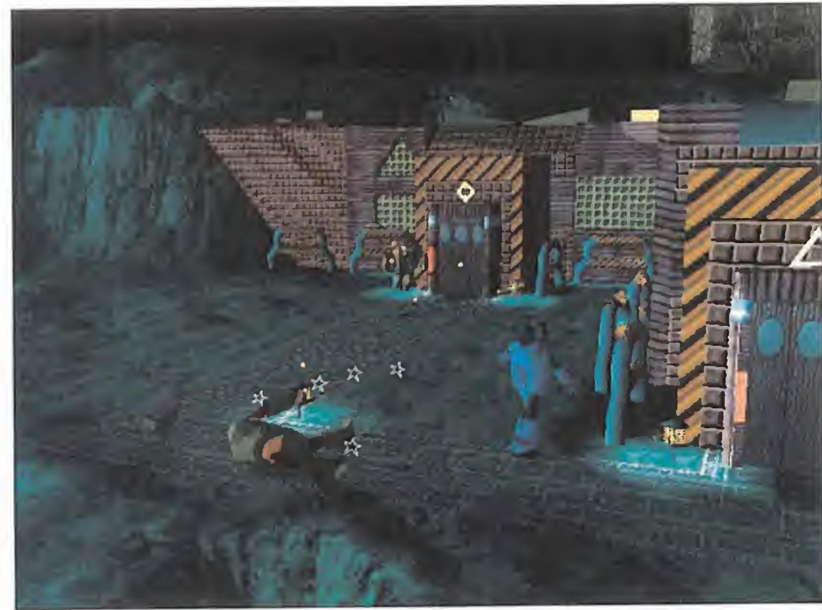
«Little Big Adventure 2» va a estar totalmente localizado, tanto a nivel de textos como de voces









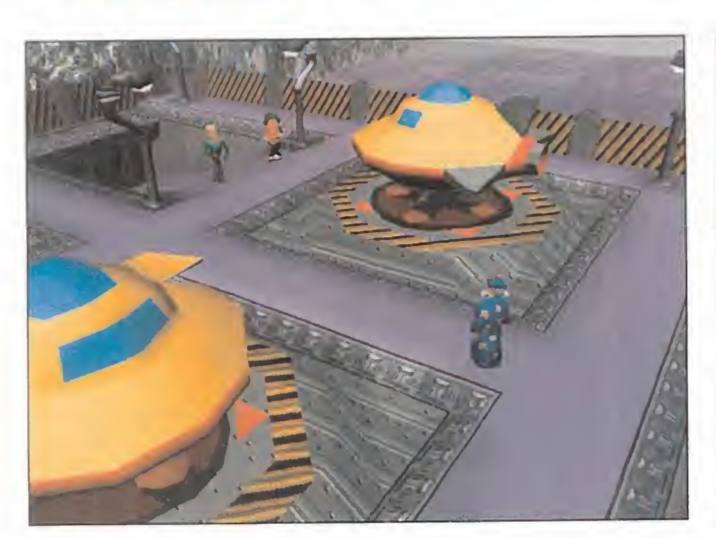


En un momento de la aventura, tendremos que ponernos un traje espacial para combatir con más eficacia a los enemigos, en el espacio exterior.

Ya no se limitará a la perspectiva isometrica, sino que variará el ángulo según la posición del protagonista



Si no fuese porque Twinsen está en una misión importantisima, disfrutaría de lo lindo con este relajante viaje en globo.



UN GRAN MAGO

En «Little Big Adventure 2», Twinsen se convierte en un gran mago gracias a la experiencia conseguida durante sus muchas aventuras. Esto le dará mucha más fuerza en sus ataques, lo que le permitirá enfrentarse a enemigos mucho más poderosos que los de la primera parte.

Dino-Fly, el simpático dragón que se unió a él en pasadas peripecias, llevándole de una parte a otra del planeta, aún permanece a su lado, aunque en un estado bastante lamentable, ya que una enfermedad ha mermado su salud y parece no tener remedio. Esa será la primera labor de Twinsen, que a medida que se avance en la historia, descubriremos cómo se irá enrevesando cada vez más y más, hasta el punto de tener que alejarnos kilómetros y kilómetros del hogar, una vez más.

Debido a que nuestro compañero volador no estará disponible, tendremos que volver a la práctica de buscar los medios de transporte, antaño muy utilizada. Barco, coche, avión, cualquiera será válido si lo que queremos es llegar algún lugar lejano.

HABRÁ QUE ESPERAR UN POCO

«Little Big Adventure 2» estará completamente traducido, tanto a nivel de voces como de texto, algo que ya se ha convertido prácticamente en una regla en Electronic Arts, y que nos agrada sobremanera. Si bien, esto va a hacer que se retrase un poco la fecha de lanzamiento. Doblar un juego no es sencillo, y mucho menos barato, si se quiere hacer bien; hace falta contratar a los mejores y dedicarle todo el tiempo necesario.

Puede que la gente se queje por el retraso, pero seguro que cuando vean el resultado de «Little Big Adventure 2» se olvidarán de todo lo que dijeron y únicamente se preocuparán por ayudar a Twinsen en sus aventuras a superar todos los escollos que se le presenten.

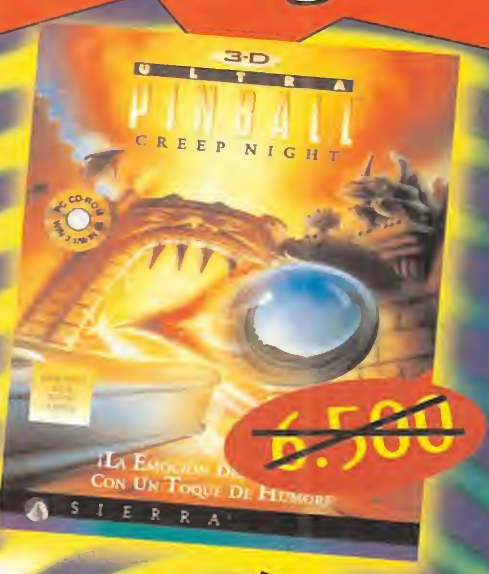
C.F.M.





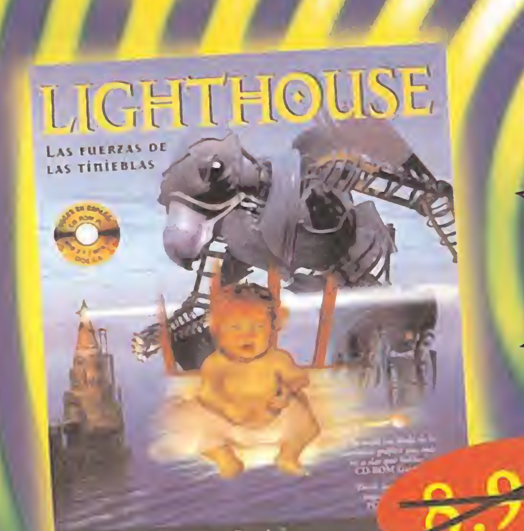
¡¡Precios Mágicos!!

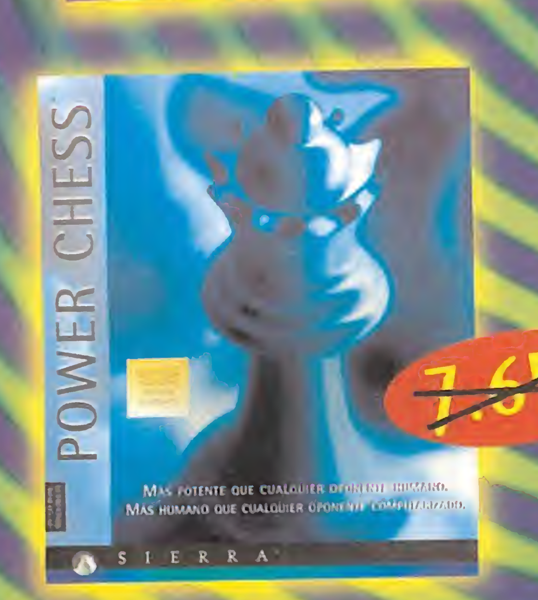


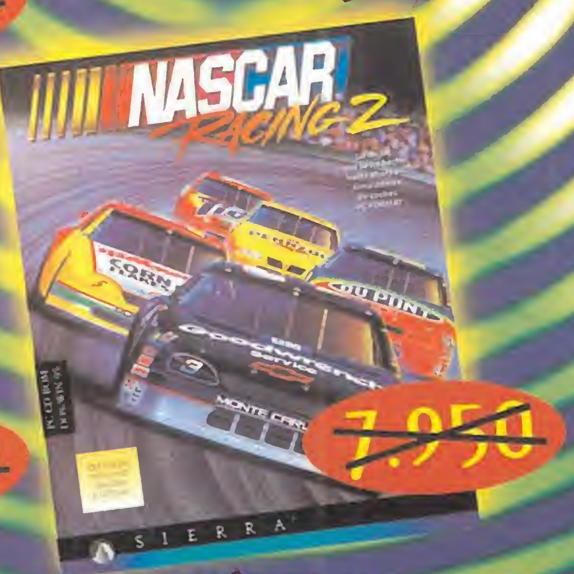




AHORA
4.975 Pts.
IVA INCLUIDO
CADA UNO



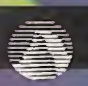


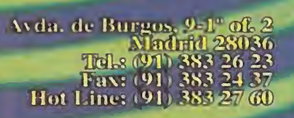




PRECIO MÁGICO. Y además, con la compra de cualquiera de estos productos, te llevarás una camiseta. DE REGALO.
Para que pases la primavera fresco.




SIERRA®







Conquest Earth

¿Qué ocurriría si descubriésemos accidentalmente que no estamos solos en el Universo? ¿Y si entrásemos en contacto con esa raza y no fuese precisamente amigable? ¿Qué ocurriría si estallase un conflicto interestelar en el que la humanidad puede ser exterminada? «Conquest Earth» responderá a todas esas preguntas de una manera clara e impactante.









Júpiter **ataca!**

GN/EIDOS
:ión: **PC CD (DOS,**

IA/ARCADE



ıentos, «Conquest Earth» en proceso de creación, stá encargando el grupo ación Data Design. Este ›drá ser considerado ͻ lo último en juegos de rategia en tiempo real, ʼa que incluirá y mejorará todos los puntos flacos que tenían los anteriores programas del estilo. Desde un primer momento, los diseñadores tenían pensado realizar una fusión de géneros diferentes para que, aquel que lo jugara, disfrutase de una experiencia completamente nueva, y así va a ser; un juego completamente interactivo de estrategia en tiempo real con un nivel de acción que sobrepasará lo visto hasta ahora, gracias a que se incluirán también partes de arcade, que más adelante explicaremos.

LA GUERRA DE LOS MUNDOS

Estamos en Diciembre de 1.995. La NASA finaliza los experimentos del proyecto Galileo, que consiste en la construcción de plantas oxigenadoras en la superficie de Júpiter, para transformar su atmósfera de sulfuro en otra respirable para el ser humano; pero el éxito no va a ser tan duradero como cabría esperar. Miles de ansiosos científicos descubren atónitos cómo la masiva llegada de datos referentes al gigantesco planeta, finaliza repentinamente por la instantánea y

extraña vaporización que ha sufrido la maquinaria que allí había sido instalada. Todos se temen lo peor y, en pocas horas, sus temores se convierten en realidad. La estación espacial, que hace años fue construida al borde de la atmósfera terrestre, es atacada por un reducido número de pequeñas naves no identificadas, que van abriendo camino a las miles que las siguen. Todo hace indicar que se está preparando la invasión de la Tierra.

Los apresurados estudios por parte de la NASA hacen posible el reconocimiento del enemigo. Una raza alienígena, los Jupitianos, formas gaseosas con maravillosas propiedades de transformación, que los convierten en mortíferas máquinas de matar y cuya tecnología está mucho más allá de lo conocido y que, tomándose el proyecto Galileo como una amenaza, han decidido hacer lo mismo con nuestro planeta, es decir, habitarlo.

DOS BANDOS A ELEGIR

En «Conquest Earth» podrás elegir entre jugar con los invasores alienígenas, tratando primero de construir un puesto de mando, para destruir a todo ser humano que se ponga delante y, a base de continuos ataques, conquistar todas las ciudades más importantes. O bien, convertir la atmósfera de oxígeno en una de sulfuro, habitable para los Jupitianos y, a la vez, venenosa para la raza enemiga.

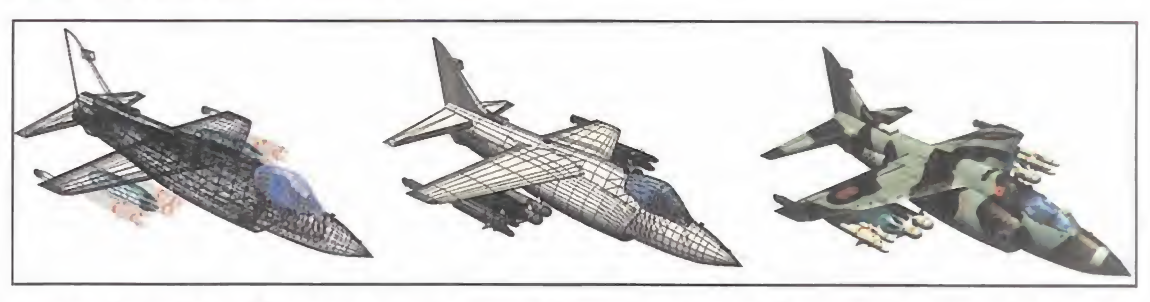
Alternativamente, podrás ponerte en el lado de los humanos, en su lucha



Un grupo de infantería perteneciente a los alienígenas está atacando una base militar terrícola que caerá en cuestión de segundos, a no ser que reciba un apoyo de tropas inmediatamente.

El juego nos permite elegir nuestro objetivo: conquistar la Tierra con los aliens, o defenderla manejando a los humanos





A pesar de que los gráficos están siendo creados a base de polígonos, la calidad del render y el elevado número de colores, hará que sean prácticamente invisibles.



Los tres monitores que hay en la parte derecha de la pantalla te informarán en todo momento de los sitios en los que se está desarrollando alguna batalla.

LA CREACIÓN DE ESCENARIOS



Un experto en maquetas es el encargado de construir de la nada, con materiales tan básicos como madera, escayola, pinturas acrílicas, pinceles y demás elementos usados normalmente en la creación de dioramas, todos los escenarios que formarán parte del juego, para a continuación ser escaneados y retocados.

Este sistema, y el hecho de que el juego vaya a estar en 65.000 colores, aportará una gran calidad en el apartado gráfico.

LA CREACIÓN DE PERSONAJES



Parecido al sistema de creación de los escenarios, será el de los personajes, aunque mucho más laborioso, ya que para esto los diseñadores de los mismos van a utilizar un material tan complicado en su manejo como caro de adquirir: el látex. Esto les ha obligado, como podéis ver en las pantallas adjuntas, a tomar modelos de la realidad, para conseguir un molde de yeso de la parte en cuestión, en este caso la cara. A continuación, sobre este, modificar todo lo necesario para darle un aspecto más tétrico, exagerando las facciones, añadiendo venas por aquí y músculos por allá y así, una vez finalizado el modelo principal, crear el de látex, al que posteriormente se le dará color a base de pinturas acrílicas. Si el efecto conseguido es impresionante visto de manera estática, esperad a verlo en movimiento cuando el juego esté finalizado.

desesperada por resistir el ataque de la raza extraterrestre, que dispone de una tecnología muy superior. Tu misión será dividir tu presupuesto cuidadosamente entre la investigación de nuevas armas y la producción de las mismas, ya que una mala organización podrá significar tu derrota. Tendrás que posicionar tus ejércitos en tierra, mar y aire y lanzarlos a la batalla; disparar misiles, espiar con los satélites el terreno ocupado y utilizar las plantas purificadoras para acabar con las nubes de sulfuro que están contaminando tu planeta.

Dependiendo del grupo que escojas, el menú de opciones y el interfaz cambiará, de manera que para los humanos tendrá un diseño tirando hacia lo industrial, con vigas, cables e interruptores, y para los extraterrestres será como biónico, con músculos, venas y arterias palpitantes.

Como anteriormente dijimos, «Conquest Earth» mezclará dos géneros como son la estrategia en tiempo real, que tan famosos ha hecho a títulos como «Warcraft II» o «Command & Conquer», en la que tendrás que construir edificios, investigar armas, crearlas y posicionarlas en el mapeado de manera eficaz; y el arcade de toda la vida, ya que cada vez que crees una unidad independiente, como un helicóptero, un caza o un tanque, podrás manejarlo con los cursores como si de un matamarcianos de toda la vida se tratara, pudiendo acabar con grupos enteros de enemigos. Mucha gente dirá que mezclar dos cosas tan diferentes puede ser algo tan complicado que, de conseguir llevarlo a cabo, puede quedar horrible; pero se equivocan, ya que para que no perdamos el transcurso de la acción, en pantalla aparecerán tres pequeños monitores que te informarán en todo momento de los ataques que estás realizando o recibiendo, de manera que podrás pasar del modo arcade al de estrategia a golpe de ratón.



Podremos controlar una unidad como si de un arcade matamarcianos se tratara. Esto añade un punto de originalidad a lo que podría ser una copia de «Command & Conquer», y que sin embargo resulta radicalmente distinto.

El aspecto gráfico será uno de los puntos a destacar en «Conquest Earth»

ESPECTÁCULO SENSORIAL

En el aspecto gráfico, cabría decir que el juego se está creando con 65.000 colores de base. Eso se notará sobre todo en los numerosísimos efectos especiales que incluirán explosiones de todas clases, rayos láser, humaredas, sombras y demás, todas realizadas con un nivel de realismo impresionante.

En lo que a la violencia se refiere, no se escatimarán esfuerzos a la hora de mostrar un verdadero baño de sangre cada vez que una unidad muera.

«Conquest Earth» será algo más que un juego de estrategia e intriga. Será una experiencia distinta a todo lo visto hasta ahora, que introducirá en nuestro PC toda la tensión del film «Independence Day», aunque ahora no será tan sencillo como meter un virus informático en el sistema de ordenadores alienígena, sino que únicamente el más fuerte e inteligente, estratégicamente hablando, prevalecerá. ¿Serás capaz de mandar a los aliens de vuelta a su planeta, con sus fuerzas diezmadas, o por el contrario, conquistarás la Tierra para que los Jupitianos extiendan su reinado de terror por toda la galaxia? Sólo tú podrás decidirlo.

C.F.M.



Re-Loaded

«Re-Loaded», segunda parte de un exitoso título para PlayStation, os permitirá poneros al mando de seis psicóticos personajes con los que deberéis aniquilar las hordas de enemigos que se abalanzarán sobre vosotros. Sangre a raudales y olor a pólvora serán partes fundamentales de este próximo lanzamiento de Gremlin.





GREMLIN
En preparación: **PC CD, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD**
ARCADE



Violencia **brutal**

Los mapas que componen los seis mundos poseerán una extensión realmente grande

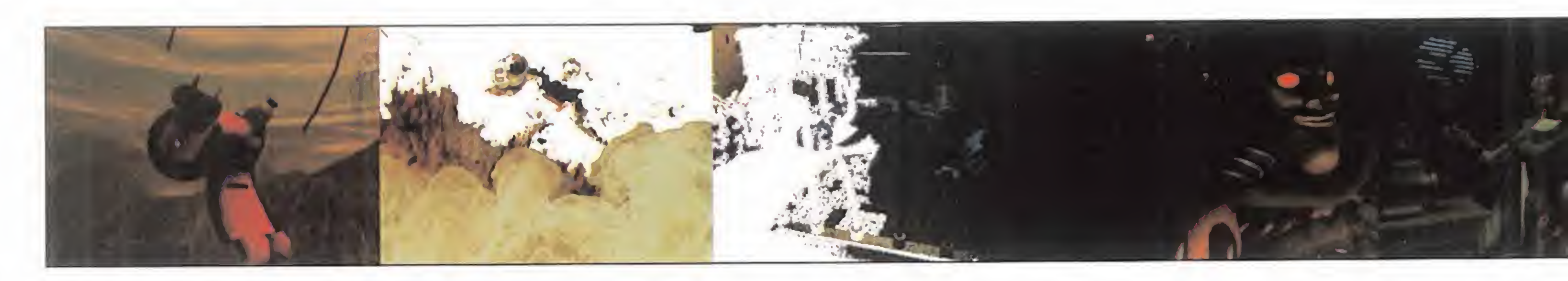
El protagonista que lo fuera de la primera parte, F.U.B., finalizó sus andanzas por las consolas con un muy atrevido escape. Abandonando su cápsula cerebral, emprendió un largo viaje a través de la galaxia hasta dar con sus huesos en un desierto planeta llamado Kee-Butt-5, conocido en toda la galaxia por ser refugio habitual de artistas luchadores y hippies.

Ahora F.U.B. ha vuelto a la acción, una vez más, para vengar la progresiva destrucción de la galaxia. Esta vez su cuerpo no es el mismo y se hace llamar C.H.E.B.

ACCIÓN A RAUDALES

Esta complicada historia es lo de menos; no entenderla no tendrá consecuencias posteriores en el transcurso del juego, así que centremos el resto del comentario en sus características. Lo primero que nos permitirá «Re-Loaded» es elegir un personaje de entre seis disponibles cuyos nombres son: Sister Magpie, Bounca, The Consumer, Mamma, Butch y Cap'n Hands.

Una vez seleccionado el personaje deseado comenzará la acción. Nuestro protagonista deberá destrozar todo lo que encuentre en su camino a lo largo de seis



En un mismo ordenador podrán jugar dos personajes simultáneamente, ya sea en modo competitivo o colaborando.

sangrientos mundos poblados por miles de enemigos dispuestos a poner las cosas lo mas difíciles posibles. Para progresar, también será necesario recoger información útil para resolver futuros puzzles, así como recoger ciertos objetos necesarios para superar ciertas trabas y obstáculos.
El hecho de disponer de varios protagonistas no es un mero trámite, ya que cada personaje tendrá diferentes parámetros de rapidez y capacidad de disparo, además de poseer un arma especial -diferente para cada uno- que acabará con todo aquello que se encuentre en las proximidades.
Una de las novedades que presentará con respecto a la que fuera la primera parte es la opción "Fuego Amistoso" con la cual podremos regular el nivel de daño perpetrado a nuestros compañeros en las partidas multijugador. Gracias a esto podremos convertir una partida multijugador en una guerra mútua -haciendo el máximo daño a nuestros contrincantes- o en una agradable colaboración -daño nulo-, que será de elección a nuestro antojo.



¿SVGA?

Tomando como referencia una versión no definitiva del producto, aún no se puede asegurar que la opción SVGA presentará un aspecto gráfico adecuado a las resoluciones manejadas, pues la diferencia con respecto al modo VGA 320x200, por ahora, sólo se puede apreciar en pequeños detalles, pero habrá que esperar para hacer un examen más exhaustivo. Una de las opciones más divertidas será la que nos permita jugar simultáneamente con o contra otros personajes desde otros ordenadores, ya sea por red, serie, modem o en un mismo ordenador. Esperemos la inminente finalización del producto para comprobar si lo comentado ha sido perfeccionado.

J.J.V.

La opción "Friendly fire" nos permitirá regular el nivel de daño que se podrán realizar los personajes en partidas multijugador



Terracide





Estamos ante otro arcade más tridimensional que añadiremos a la larga lista de títulos, comenzada por «Wolfenstein 3D» y «Doom», y que va a demostrar que, si bien la originalidad ya no es algo a tener en cuenta, sí hay que darle gran importancia a los avances de la tecnología, como las tarjetas 3D.

Acción **espacial**

«Terracide» nos trae a la memoria todas las buenas cosas que en su momento nos transmitió «Descent»

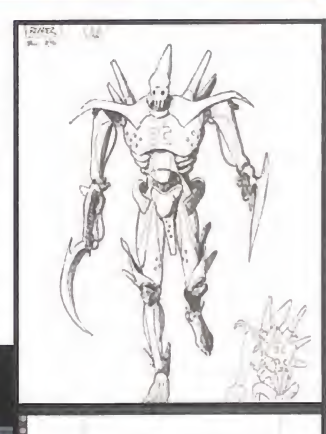


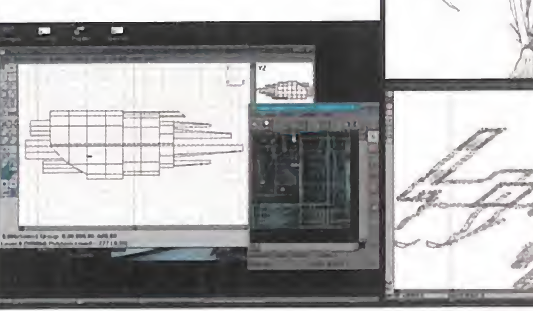
EIDOS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

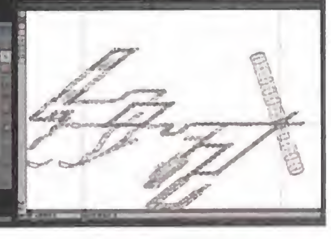
De la unión de varias compañías independientes del renombre de Domark, U.S. Gold, Accolade y Core Design, apareció una empresa dedicada al negocio de la programación que fue bautizada como Eidos Interactive. Desde sus comienzos como tal, ha ido pisando fuerte y, de un mes a esta parte, está pasando por una de sus mejores y más productivas épocas.
Muestra de ello son los numerosos proyectos que tiene en preparación y que ya ha finalizado, tanto para PC, como para consola: «Conquest Earth», «Blood», «Test Drive-Off Road», «Soccer 97» y «Terracide», que es el que nos ocupa, son algunos de los títulos que se encuentran en la cartelera de próximos estrenos de Eidos.
En «Terracide» controlaremos una nave espacial monoplaza, armada hasta los topes, con la que deberemos entrar en enormes complejos galácticos y gigantescos destructores estelares, para destruirlos desde dentro. Por supuesto, en sus entrañas habrá cientos de enemigos dispuestos a pararnos los pies con todo lo que tengan a su disposición. Para que nuestra misión sea un poco más sencilla, habrá una serie de items que encontraremos en las partes más recónditas de los escenarios o tras derrotar a algún adversario, y que aumentarán las posibilidades destructivas de nuestro vehículo y, con ello, nuestras expectativas de vida.

PRIMEROS PASOS

Como si de una obra de arquitectura y robótica se tratase, todos los escenarios por los que nos moveremos y las naves y robots que aparecerán, están siendo primeramente diseñados en papel por unos expertos en la materia, para a continuación ser convertidos en el conjunto de pixels que vemos en la pantalla.









«Terracide» tendrá varias perspectivas diferentes que podremos elegir a nuestro antojo, según creamos cuál puede sernos más útil en determinados momentos de nuestra aventura.

DOS VERSIONES

Puede que esta frase lleve a equívoco. No es que se vaya a hacer una versión para ordenador y otra para consolas, sino que serán para el mismo PC; una, pensando especialmente en la tecnología de las tarjetas aceleradoras 3D, en la que se podrá disfrutar de una mayor resolución gráfica, una rapidez endiablada y unos movimientos extremadamente suaves, y otra que no dispondrá de dicha tecnología y que será la que tendrán que elegir todos aquellos que no dispongan del periférico en cuestión, la cual, aunque puede que pierda mucho en calidad gráfica, conseguirá convencer incluso a los más exigentes. En España se pondrá a la venta la primera versión, pensando en el creciente mercado de tarjetas 3D, por lo que aquellos que no dispongan de una y quieran disfrutar de las excelencias de «Terracide», tendrán que ir pensando en adquirirla o bien pedir al extranjero la versión normal. Ya se sabe, renovarse o morir.

La fecha en que está previsto que «Terracide» esté disponible para el público es entre finales de abril y principios de mayo. Esperemos que no se retrase, ya que después de lo largos que se nos han puesto los dientes viendo el material inicial que nos llegó, no aguantaríamos tener que esperar más tiempo del que nos han pronosticado.

C.F.M.

«Terracide» tendrá varias vistas entre las que podremos elegir libremente







Además de las fases en las que nos movemos por intrincados laberintos en los que cualquier maniobra evasiva es impracticable, podremos desplazarnos por zonas de espacio abierto, donde la libertad de acción será total.

EIDOS NOS HIZO UNA VISITA





El pasado 25 de Marzo, dos representantes de Eidos Interactive visitaron nuestra redacción para mostrarnos todos los productos que tienen en preparación, siendo «Terracide» uno de ellos. A medida que nos iban explicando las excelencias del juego, se les podía notar lo entusiasmados que estaban con el proyecto, y no es para menos, ya que este título tiene todas las papeletas para convertirse en la siguiente pasión de todos los aficionados a los arcades tridimensionales.

Lomax

Con aires **renovados**

PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
PLATAFORMAS

Psygnosis vuelve a poner de actualidad los famosos personajes que tanto éxito cosecharon años atrás

A primera vista, el nombre del programa no sugerirá nada a la mayoría de los "jugones", pero si decimos que las palabras «Lomax» y «Lemmings» tienen relación, a muchos les volverán a la cabeza multitud de recuerdos y noches en vela. Si pensabais que aquellos personajillos que tantos dolores de cabeza causaron habían desaparecido para siempre, he aquí la prueba fehaciente de su vuelta. Pero no se tratará de un regreso en iguales condiciones, pues lo único que se mantendrá del pasado son los protagonistas –a mayor escala– y algunas de sus acciones.



El colorido y detalles de todos los decorados nos acompañarán a lo largo de las difíciles y complejas fases de «Lomax».



El desarrollo del juego responderá al del típico arcade de plataformas donde los reflejos y, sobre todo, la precisión en los saltos, marcarán nuestro destino. La novedad vendrá dada en determinadas partes del juego donde recogeremos ciertas habilidades como escarbar, construir escaleras, etc., que nos permitirán salvar determinados puntos de otro modo infranqueables. También existirán fases en las que será necesario el uso de la tercera dimensión para movernos en profundidad.
Innumerables serán las acciones que nuestro famoso protagonista deberá realizar en su camino y entre ellas se encuentran, saltar, lanzar el sombrero a modo de arma, subir por cuerdas, realizar equilibrios sobre barriles en el agua, y un sinfín mas que aportaran variedad y entretenimiento. Habiendo tenido la oportunidad de contemplar una versión no definitiva, podemos augurar que el juego poseerá una alta calidad tanto gráfica como sonora y multitud de buenos detalles. Queda decir que si la versión definitiva mantiene el nivel de lo visto, los incondicionales disfrutarán de lo lindo.

J.J.V.



Las acciones que podrá desempeñar nuestro protagonista serán muchas, y la mayoría de ellas se adquirirán a lo largo del camino.



Riot

El **deporte** de los más duros

PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD (DOS, WIN 95)**
ARCADE/DEPORTIVO

A finales del siglo XXI, el fútbol ha desaparecido, la mayoría de deportes al aire libre han sido erradicados, debido a que la nula capa de ozono los hace impracticables, y sobre todos ellos ha prevalecido una versión del antiguo baloncesto, en el que se enfrentan dos equipos de rudos deportistas que, enfundados en sus armaduras de kevlar, tienen que encestar en una única canasta, situada en el centro del campo, una esfera luminosa. Por supuesto, ni que decir tiene, la figura del árbitro también ha desaparecido, y ahora lo más normal es que al finalizar cada partido, acabes con un brazo roto, o una rodilla machacada. El nombre de dicho deporte, por llamarlo de alguna manera, ya que lo tiene todo menos deportividad, es «Riot».
Seguramente los más viejos del lugar recuerden un juego, llamado «Speedball», en el que el argumento era prácticamente idéntico al del que nos ocupa, pero con dos porterías, y estaba realizado bajo una vista cenital y en una arcaica EGA de 16 colores. Pues a «Riot» lo podríamos considerar como una continuación.
En este título, aún en fase de programación, controlaremos a un equipo de la primera división y tendremos que conseguir lo que quieren todos, ser los mejores.
La totalidad de los gráficos serán realizados a base de polígonos, para darles un efecto de tridimensionalidad que aporte al juego no sólo realismo, sino también espectacularidad, sobre todo si disponemos de un ordenador de última generación, con el que nos será posible el disfrutar de la máxima resolución.
Con «Riot», Psygnosis nos demostrará el porqué de su fama como compañía puntera con todas las de la ley, capaz de hacer tanto increíbles aventuras del renombre de «Ecstatica», o «MundoDisco II», como divertidos arcades deportivos, como será el caso de «Riot» en el momento en que se ponga a la venta en el mercado.



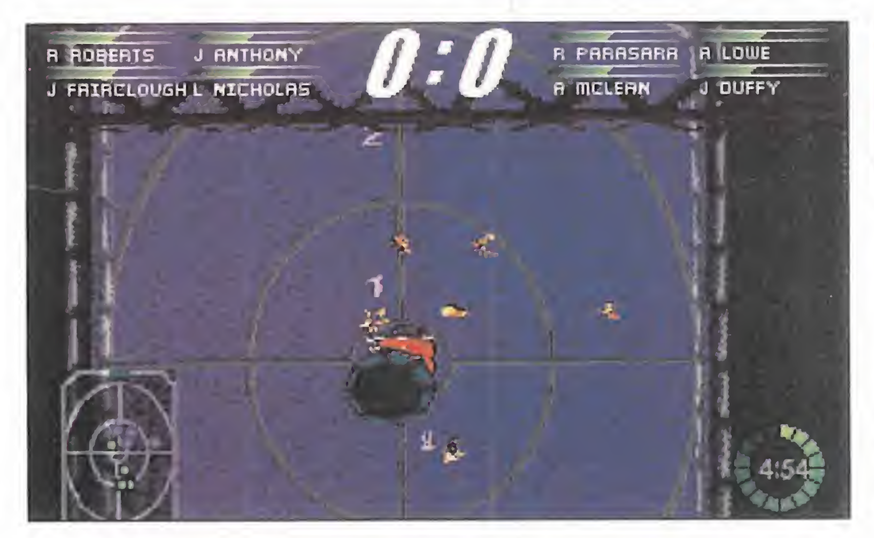
C.F.M.



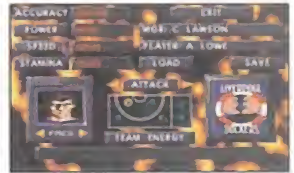




Las reglas del juego son muy simples: coger la esfera luminosa y encestarla en la máquina que hay en el centro del campo.



Podremos elegir entre varias cámaras diferentes para tener una mayor visión de juego y realizar así las jugadas más espectaculares.



Con «Riot», Psygnosis demostrará que es capaz de hacer con éxito cualquier tipo de juego que caiga en sus manos

Formula Karts

Pequeños **Fórmula 1**

MANIC MEDIA/SEGA PC
En preparación: **PC CD**
ARCADE

Manic Media continúa con «Formula Karts» su particular saga de juegos, con estos pequeños coches como protagonistas

Para la mayoría de los mortales que no tienen la posibilidad de conducir un coche de carreras de vez en cuando, la única posibilidad que les queda para descargar adrenalina sobre el asfalto es manejar uno de estos pequeños bólidos que, aunque de limitada potencia, ofrecen gran sensación de velocidad –quizá por la cercanía del conductor al circuito–.
Varios han sido los títulos aparecidos hasta el momento basados en esta variante, como pueden ser «Manic Karts» y «Super Karts», pero «Formula Karts» promete superarlos a todos. Olvidándose por completo de los gráficos bitmap, y adaptándose a las tecnologías utilizadas en la mayoría de este tipo de juegos, el diseño de todos los circuitos y coches ha sido realizado en 3D. Sin pretensiones aparentes de convertirse en el juego de coches por excelencia, su principal objetivo será el del entretenimiento y la jugabilidad. Una de sus principales novedades será la de no limitarse a una disputa de carrera tras carrera, pues incluirá un modo de juego llamado "Arcade" que ha sido muy usado en programas de coches con visión cenital, como el mítico «Super Sprint» o el más reciente «Death Rally». Para quienes no recuerden, o no conozcan, estos programas, la descripción es la siguiente: entre sucesivas competiciones se hará accesible un menú en el cual podremos canjear puntos por distintas mejoras –neumáticos, motor, turbos...– que se harán notar en las siguientes carreras. Por lo demás, y vista una versión en desarrollo, las opciones restantes serán las habituales en juegos de este género: varios circuitos, distintos karts, cambio manual o automático, etc. Las opciones multijugador, imprescindibles en juegos de competición, tampoco van a ser olvidadas, y unos gráficos SVGA de hasta 1.280x1.024 –más de lo que un monitor normal es capaz de soportar– unidos a un sonido de buena calidad son el resto de detalles a comentar. Así que a calentar motores mientras se ultiman los detalles finales de este "mini-simulador".

J.J.V.



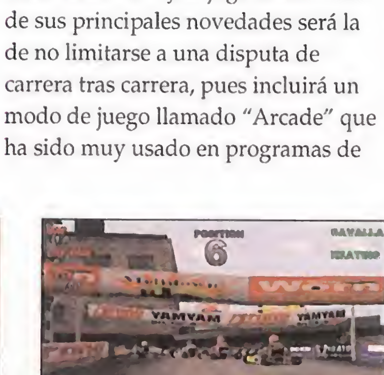
La acción podrá ser seguida, como suele ser habitual en este tipo de programas, desde diferentes puntos de vista.



Aparte de la habilidad al volante, será importante activar los "turbos" en los lugares adecuados.







Bug Too!

Un **escarabajo** de película

SEGA PC
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
PLATAFORMAS

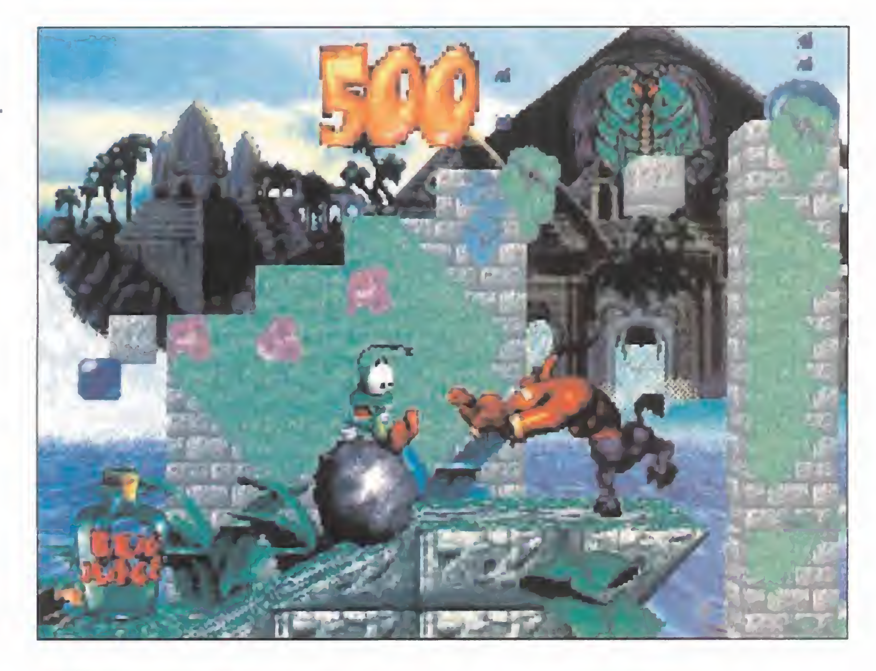
La dificultad será uno de los puntos más relevantes de esta segunda parte, además de poder elegir entre tres personajes diferentes



La primera parte revolucionó la manera de hacer arcades, al incluir una tercera dimensión hasta entonces desconocida que añadía algo nuevo al género de las plataformas, cosa harto complicada, lo que le hizo merecer estar entre uno de los juegos más vendidos de su época.
La segunda parte promete todo lo que «Bug!» nos dio en su momento y más.
Una de las novedades más sobresalientes de «Bug Too!» será la posibilidad de escoger entre tres personajes diferentes. El protagonista de la primera parte, su mascota –una mezcla entre perro faldero y lombriz de tierra–, y su inseparable amigo –un escarabajo vestido como los más marchosos de los sesenta, con zapatos con alza, pantalones de campana y una exagerada permanente en el pelo–.



Todos los escenarios estarán repletos de trampas que pondrán a prueba todas tus habilidades como jugador. Paredes que caen y afiladas estacas son sólo dos ejemplos de ellas.



Nuestros amigos se enfrentarán a una dura misión: realizar películas para su jefe. Para ello, tendrán que trasladarse a los escenarios más pintorescos y utilizados a la hora de hacer filmes: el mundo del terror, con sus cucarachas-fantasma y sus escarabajos-zombi; el mundo egipcio, con sus pirámides llenas de pasadizos, momias y trampas mortales y muchos mundos más.
Cada fase estará dividida en una serie de subniveles a los que podremos acceder libremente, pero que deberemos superar en su totalidad para enfrentarnos al jefe de final de fase y salir de ese mundo.
Los items no faltarán, y de hecho serán muy necesarios, dada la elevada dificultad que el juego promete.
Primeramente estarán las gemas, que variarán de forma dependiendo del personaje que elijamos y con las que, como suele ocurrir en todos los plataformas, conseguiremos una vida extra por cada cien que recojamos.
A continuación, los corazones y las latas de zumo, con los que rellenaremos nuestra barra de energía, representada por una botella de zumo de escarabajo.
Después, las vidas extras, que no hace falta que os digamos lo que hacen, y por último, las flemas, que únicamente se nos darán cuando nos enfrentemos a un enemigo de final de nivel y que serán nuestro arma principal.
Las trampas en todos los escenarios serán numerosísimas, además de muy complicadas de franquear, haciendo falta, no sólo un perfecto dominio de las acciones del personaje, como saltar en todas direcciones, correr y demás, sino que también será necesaria una perfecta coordinación de movimientos, pues el más mínimo error puede significar nuestra muerte instantánea.
«Bug Too!» será, con toda probabilidad, una excelente muestra de que el género de las plataformas es eterno y cada vez pisa con más fuerza.

C.F.M.

THE LAST EXPRESS

Imaginemos, por un momento, que viajamos al momento de máximo esplendor de Europa antes de la Gran Guerra. Que las historias de Agatha Christie se hacen realidad y que ante nuestros ojos se levanta, en toda su impresionante estampa, la imagen del Orient Express. Si todo esto lo introducimos en un juego de PC, le ponemos el sello de Broderbund y añadimos el nombre de Jordan Mechner, estaremos ante una –probable– nueva obra maestra del creador de «Prince of Persia», que ha vuelto con renovadas fuerzas, en 1.997.

Aventura de lujo

SMOKING CAR PRODUCTIONS/BRODERBUND
En preparación: **PC CD**
AVENTURA

El efecto que esperamos conseguir es introducir, no sólo hacer partícipe, al jugador, en una historia dramática, con un trasfondo de intrigas políticas en 1.914, haciendo que sienta que está realmente en el mundo del juego, en lugar de sólo contemplándolo.
Éste es el principal propósito marcado por Jordan Mechner para «The Last Express», su explosivo resurgimiento en la actualidad más rabiosa del mundo del software tras la última producción salida de su genial cerebro, hace ya unos años, «Prince of Persia 2».
Dejando atrás la mezcla de plataformas, acción y aventura que supuso este último título, la nueva producción de Jordan Mechner y su compañía, Smoking Car Productions, se ha centrado en el estilo más estricto de la aventura, para desarrollar un juego que combina técnicas de animación como el rotoscope, sensaciones tan impactantes como las de «Prince of Persia», y una compleja trama y un esplendor visual 3D sólo comparables a «Myst».

EL MUNDO EN GUERRA

La historia de «The Last Express» llega a ser tan, o más sugerente que las fascinantes novelas de misterio de Agatha Christie en las que, a poco que nos fijemos en el desarrollo del juego, parece claramente inspirada.
El momento histórico en que se ambienta la acción es una parte crucial del siglo XX, justo antes de que la Gran Guerra estalle, en toda su brutalidad. Y el escenario, desde luego, no puede ser más sugerente: París, 1.914, el Orient Express y todo el lujo que ello implica.
El protagonista de nuestra aventura es Robert Cath, un joven yanki que acude a la llamada de un antiguo amigo para emprender juntos un viaje a bordo del tren más fascinante jamás construido, con destino a Constantinopla. Sin embargo, lo que se prometía como una travesía de placer por todo el viejo continente pronto se transforma en una pesadilla irreal, al descubrir Robert a su amigo muerto, asesinado, en el tren. A



El gran realismo que muestran todas las escenas de animación en el juego se debe, sobre todo, al uso del rotoscope como una de las bases técnicas de «The Last Express». Actores reales grabados en vídeo y, posteriormente, retocados de manera digital con diversas herramientas de diseño.



El estilo de diseño del juego procede de muy diversas fuentes de inspiración, como el Art Nouveau, los comics y datos históricos.

"Nuestra intención es conseguir que el jugador se sienta en el interior del juego, como el verdadero protagonista, no que se limite a mirar." Jordan Mechner

partir de este momento, se despliega una compleja trama plena de conflictos políticos, romance, investigación y muchos, muchísimos peligros, que exigirán del protagonista toda la habilidad y astucia de que sea capaz, para desenredar la madeja que el destino ha tejido a su alrededor.

Tan apasionante trama obliga a pensar en «The Last Express» como un producto que se debe hacer deudor de la fama de las novelas de misterio protagonizadas por Hercules Poirot o la señorita Marple. Pero será más que eso. Toda la calidad que parece atesorar la nueva producción de Jordan Mechner, tras un primer contacto con el programa, no aprovecha en su propio beneficio únicamente la historia, más o menos inspirada en la literatura, sino que puede llegar a elevar a la categoría de arte el género de la aventura, por calidad gráfica, originalidad de planteamiento y variedad y riqueza de acciones.

EN ACCIÓN

Con un "look" inspirado en los comics, el art nouveau, todo el decadente esplendor y lujo del Orient Express, y la combinación de diversas técnicas gráficas –render, rotoscope, animaciones 2D...–, «The Last Express» resulta, visualmente, uno de los proyectos más atractivos de la temporada. Pero lo mejor del juego no deriva de su espectacular presencia visual, sino de cómo este aspecto influye, y se funde, con la acción que podremos encontrar en el mismo. Aunque utilice y luzca muchas de las características típicas de una "película interactiva", la verdad es que la libertad de movimientos será casi total, en un mundo casi virtual, a lo largo de las más de sesenta horas que se prometen de juego y, sobre todo, con un realismo estremecedor. Conversaciones, combates, persecuciones, extraños complots... todo se desenvolverá de un modo tan preciso, acorde a nuestras decisiones, que en verdad nos sentiremos dentro del juego según las pretensiones de J. Mechner, que ya hemos mencionado al comienzo.

Todo apunta, salvo desastre de última hora, a que «The Last Express» pueda ser un juego que cree estilo y marque un camino a seguir. De todos modos, esto podría interpretarse como muy arriesgado de afirmar a estas alturas. Y así es. Pero la primera impresión causada por el juego ha sido fuerte, muy fuerte.

Sólo queda por ver si el tiempo nos da o quita la razón. Todo llegará, en su momento.

F.D.L.





La misma llegada al tren del protagonista no resulta, precisamente, usual ni cómoda. Pero es sólo el anticipo de algo peor...





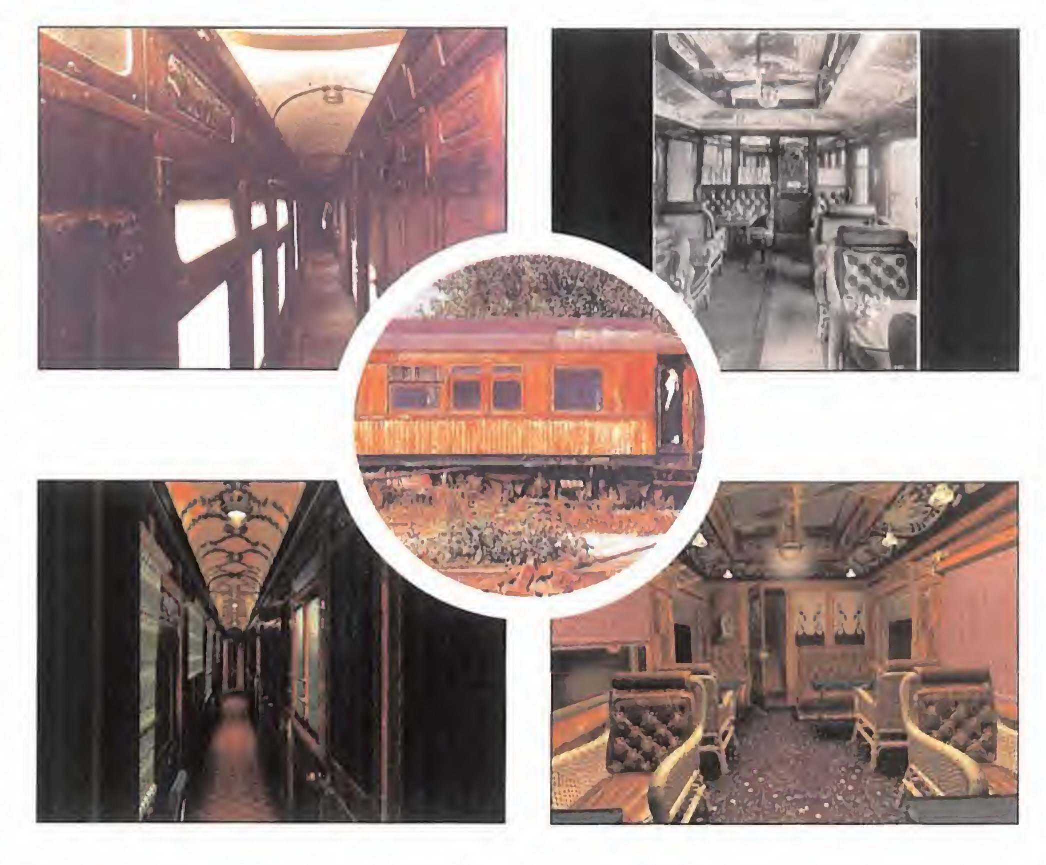
Robert Cath, el protagonista, tendrá que enfrentarse a mil y un peligros en el viaje en tren más alucinante de su vida. Pero no estará completamente solo...



Ficción y realidad

La experiencia muchas veces ha demostrado que lo mejor para recrear un ambiente que existe en la realidad cotidiana es... mostrar la realidad cotidiana. Semejante perogrullada encuentra su explicación en el sistema utilizado por los artistas de Smoking Car para la realización de los exquisitos decorados que se podrán encontrar en el sensacional«The Last Express», con el gran tren por antonomasia, el Orient Express, en el papel protagonista, en la época de su máximo esplendor.

Los vagones, camarotes, restaurantes, etc., que se podrán contemplar en el juego son, o mejor dicho fueron, reales. Antiguos vagones en desuso fueron explorados palmo a palmo, y fotografiados al milímetro hasta en sus más pequeños detalles de decoración para, posteriormente, recrear todo ese pasado lujo y boato gracias a la imagen sintética. No busquéis en «The Last Express» un prodigio de inventiva en el asunto del diseño de escenarios. No hay nada original, aunque la originalidad reside, precisamente, en mostrar las cosas tal y como son en la realidad. Así de simple.



Freno y marcha atras



A principios de siglo, y antes de la Primera Guerra Mundial, la revolución rusa y la llegada del charlestón, la familia imperial rusa, con el zar a la cabeza, gozaba del privilegio de poseer la más importante colección existente de huevos Fabergé. Éste era un joyero y relojero de fama mundial, entre cuyas obras más exquisitas e impresionantes figuraban estos curiosos artefactos, de los que los zares recibían, puntualmente, uno cada año. Y este ha sido el curioso y fascinante objeto escogido por los diseñadores de «The Last Express» para poner en práctica una idea tan espectacular como genial, a la hora de jugar con el programa.
La estructura de aventura del juego, unida a la complejidad de la historia y la libertad de movimientos que el jugador tendrá en todo momento, puede acarrear que, en más de una ocasión, se haga realidad el temido hecho de olvidar un objeto importantísimo para el buen desarrollo de la acción. Pues bien, gracias al huevo de Fabergé, será posible volver hacia atrás, a cualquier punto en el que hayamos pasado por alto un detalle, para solventarlo y continuar nuestras peripecias intentando descubrir los misterios encerrados en el Orient Express.
La grabación de partidas, como tal, ha pasado a la historia.

A toda pantalla

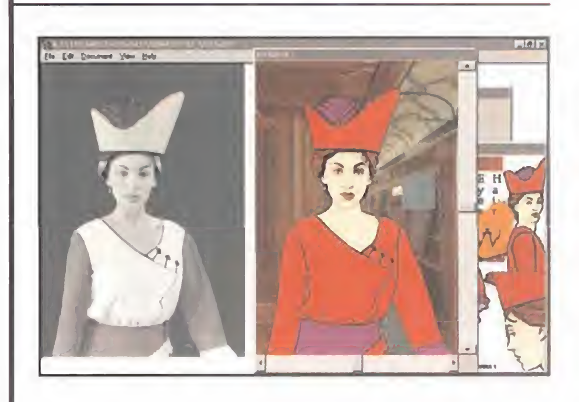




Si tomamos en cuenta que «The Last Express» será una película en la que nos sentiremos dentro de la acción, ¿cómo enfatizar aún más las escenas cumbre en las que nuestras decisiones marcarán el destino del protagonista?
Para solucionar o aclarar este detalle, el método utilizado por los creadores ha consistido en aplicar un cambio de formato de pantalla que, a veces, y aunque evidente si se contemplan las imágenes que acompañan a estas líneas, puede llegar a pasar inadvertido una vez inmersos en la acción, dada su capacidad para concentrar la atención del usuario.
Cuando podamos desplazarnos por los distintos escenarios, u ocurra algo en cierto sentido intrascendente, la imagen se estrechará, mostrando únicamente como acción potencial el simple movimiento. Una vez que entremos en algún lugar susceptible de desarrollar alguna acción más concreta –hablar, examinar objetos etc.– pasa a pantalla completa y los iconos de acción varían considerablemente.
Sencillo y efectivo.

El estilo de aventura que propone el juego podría calificarse de único, uniendo muy variadas influencias

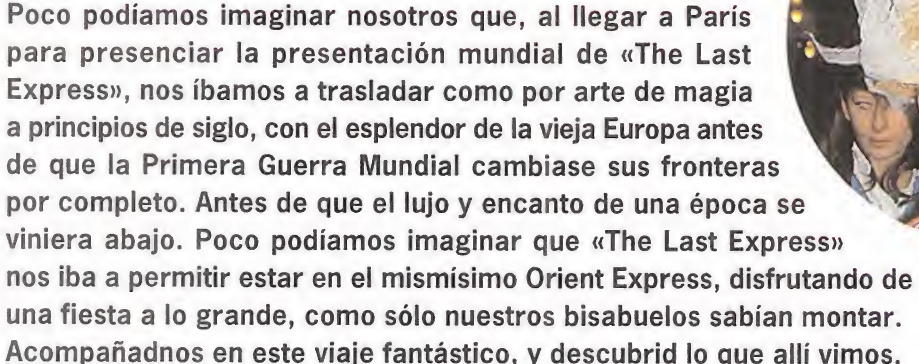
El fiel reflejo



Como ocurre con los escenarios de «The Last Express», el realismo en el diseño de los personajes, el verdadero corazón del guión, se ha querido elevar tanto que se ha optado por aplicar una vieja técnica tan espectacular como efectiva: el rotoscope. En pocas palabras, lo que básicamente se hace es "dibujar" sobre imágenes reales de vídeo –en este caso actores– el diseño que deseamos que aparezca en pantalla. Pero esto, que dicho así suena muy sencillo de llevar a cabo, no lo es en absoluto, mucho menos si, como en «The Last Express», un personaje puede ocupar toda la pantalla, en un primer plano, y moviéndose de manera fluida y natural.
La depuración de la imagen comprimida, el realismo que destilan las expresiones faciales de los personajes, la superposición de varios planos de acción –cada actor se puede considerar un plano en sí, más los escenarios, con los distintos niveles de interacción en cada punto, etc.– ha sido un trabajo que ha llevado prácticamente un año a Smoking Car. Sumemos la programación, el render, el testing, etc., etc., y nos encontraremos con un producto tan difícil de realizar como espectacular en absolutamente todos sus aspectos.

La gran fiesta de Broderbund





Poco podíamos imaginar nosotros que, al llegar a París para presenciar la presentación mundial de «The Last Express», nos íbamos a trasladar como por arte de magia a principios de siglo, con el esplendor de la vieja Europa antes de que la Primera Guerra Mundial cambiase sus fronteras por completo. Antes de que el lujo y encanto de una época se viniera abajo. Poco podíamos imaginar que «The Last Express» nos iba a permitir estar en el mismísimo Orient Express, disfrutando de una fiesta a lo grande, como sólo nuestros bisabuelos sabían montar. Acompañadnos en este viaje fantástico, y descubrid lo que allí vimos.

París es una ciudad que invita a la ensoñación. Pero lo que pudimos disfrutar en la presentación de «The Last Express» era real. Muy real.

En el fondo, y conociendo ligeramente la trama del juego, la esperanza de que ocurriera algo parecido a lo que allí vimos sí que la teníamos, pero todo lo presenciado superó cualquier posible expectativa.

La fiesta que Broderbund brindó a la prensa mundial fue algo digno de admiración y aplauso. Un viaje y una presentación de todos sus productos para este año –entre otros, «The Journeyman Project 3», «Riven», «Koala Lumpur. Journey to the Edge», «Warlords III», «Outrage», «Warbreeds»...– con «The Last Express» como estrella rutilante de la noche, a bordo del mítico Orient Express, disfrutando del vestuario de época escogido para la ocasión que los responsables de la compañía lucían con un orgullo mal disimulado y unas ganas de pasárselo bien, que para qué contar; canciones y música de la mano de un grupo de jazz de lo más pintoresco, una cena magnífica, y el incomparable encanto del tren más famoso de Europa –el AVE será más rápido, pero esto no tiene punto de comparación– nos llevaron, como en un sueño, hacia el fantástico universo de juegos que Broderbund tiene preparado para el 97.

Por lo que allí vimos, estamos en condiciones de asegurar que éste será, sin ninguna duda, el año de Broderbund. Y si sus juegos son, tan sólo, la mitad de buenos de lo que son los chicos y chicas de esta compañía montando "saraos", entonces estamos todos de enhorabuena.

En dos palabras, ¡chapeau, Broderbund!

Jordan Mechner. El genio tras «The Last Express»



¿Cuánto tiempo hacía que no sabíamos de Jordan Mechner? ¿Tres? ¿Cuatro años? El largo silencio en que parecía sumido el fundador y presidente de Smoking Car Productions, tras el lanzamiento del fantástico «Prince of Persia 2. The Shadow and the Flame», estaba motivado por el desarrollo –hasta ahora mantenido en el más absoluto secreto– de «The Last Express».

Pero lo que resulta más increíble de este genio del videojuego es su juventud, si miramos al impresionante curriculum que tiene a sus espaldas. Sus 33 años parecen no dar de sí lo suficiente como para haber hecho todo lo que ya ha hecho en este mundillo del soft, de no ser porque las pruebas están ahí.

Siendo un adolescente imberbe, entre 1.979 y 1.983 ya se programó, él solito, más de cincuenta juegos para uno de los ordenadores más populares del momento, sobre todo en USA, el Apple II.

Mientras tanto, tenía tiempo para viajar por todo el mundo, licenciarse en Imagen y Cinematografía por la Universidad de Nueva York, y en Psicología por la de Yale, aprender cinco o seis idiomas, escribir guiones de cine, dirigir cortometrajes y, en sus ratos libres, dedicarse a diseñar más y más software hasta que le llegó su gran oportunidad con «Karateka», en 1.984, para Apple II, y el gran bombazo de «Prince of Persia», en 1.990, diseñado para el mismo ordenador. Las posteriores versiones y éxito de crítica y ventas del juego, le permitieron consolidarse como un programador estrella, confirmando esta posición con «Prince of Persia 2», pocos años después.

Y, ahora, vuelve con más fuerza para mostrar el producto de sus aficiones favoritas, los juegos y el cine, con un título que habrá que tener muy en cuenta para este año.

La hora de las grandes ideas

A la mayoría de las novedades estratégicas que van a salir los próximos 6 meses –frotando un poco la bola de cristal– las podremos clasificar con toda seguridad en dos grupos principales. El primero, compuesto por todos los "Clone & Conquer" que aparezcan hasta entonces. Y el segundo, que engloba a todos aquellos juegos que se parecen y están más o menos relacionados con otros títulos que ya conocemos. Fuera de estos dos grupos, ojalá en el futuro más cercano veamos aparecer juegos fuera de lo común, que nos sorprendan tanto como «Creatures», que prometan a simple vista como «Myth» –de Bungie Software–, o que creen escuela como «Dune II» o «Civilization». En un momento como el actual en que el género está en auge puede ser el propicio para que a alguien se le ocurra una buena idea. De las que se escriben con letras de oro en la historia del software y que tan poco abundan... por desgracia.

RANKING DE BATALLAS

La gran cantidad de cartas recibidas para hacer nuestro ranking mensual ha provocado auténticas sorpresas, como la subida fulgurante de «Heroes of Might & Magic», la caida en picado de «Dune II», y la entrada de títulos nuevos.

●Permanece ●Cambia posición ●Entra

1.- C&C: Red Alert
2.- Warcraft II
3.- Civilization II
4.- Heroes of Might & Magic
5.- SimCity 2000
6.- Syndicate
7.- Transport Tycoon
8.- Dune II
9.- War Wind
10.- Colonization

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

A la espera ansiosa de esos juegos revolucionarios que no se parezcan en nada a lo ya conocido, vamos a dar un repaso a las novedades de este mes. Un puñado de títulos bastante interesantes y perfectamente catalogables, destinados a mantener viva en todos nosotros la llama estratégica.

BELICISMO GENERALIZADO

Las compañías de software parecen haberse puesto de acuerdo ante la temática belicista de sus próximos lanzamientos. Lo que da su primordial empleo a la estrategia se extiende ante nosotros. Es la guerra.

SSI siguen siendo los señores de la guerra. Continúan a toda máquina el desarrollo paralelo de «Panzer General 97» y «Pacific General», que llevará hasta sus últimas consecuencias la serie iniciada por «PG». Esta vez los combates aeronavales y los desembarcos son los protagonistas, en el inconfundible escenario de la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico a través de más de 25 batallas jugables en sendas campañas con los japoneses y americanos. Editor de escenarios, generador de batallas, partidas por modem y red –al fin– y un desarrollo más elástico, son sus principales cualidades.

Pero no es lo único que SSI tiene en la recámara, ya que hay dos títulos más. «Imperialism», del que ya os hablé, con su simulación económica y gestión de recursos en el siglo XIX; y «Dark Colony», que originalmente iba a ser publicado por Gametek y que no es otra cosa que una nueva adaptación de la idea «Command & Conquer». Está ambientado en el espacio y centrado sobre todo en el combate táctico, con un aspecto externo cuidado: gráficos detallados y con buenos efectos de luz; pero habrá que esperar a verlo más avanzado.

3DO ya tiene muy avanzado «Army Men», que gozará de un buen nivel gráfico y de posibilidades de juego, ambientado en hipotéticos combates de guerra moderna, desarrollados en tiempo real. Será más un juego de acción estratégica que de estrategia táctica pura y dura.

WAR Inc., de Interactive Magic, supondrá una nueva vuelta de tuerca a la visión de la guerra como negocio: algo que ya hicieron «Deadly Games» y «Wages of War». En esa línea nos encontraremos, pero con el aspecto de «C&C» y la promesa de un buen nivel estratégico en los 20 niveles de que constará el juego, que también contará con componentes de investigación, gestión de recursos y aspectos económicos.

Y hablando de guerra, no podíamos olvidar a quienes son unos expertos en el arte de hacer wargames: Avalon Hill. Tres son los títulos que tienen en preparación. «Blitzkrieg!», un wargame clásico dentro de su línea "World at War" ambientado en los últimos años de la Segunda Guerra Mundial; «History of the World», un juego de conquista mundial multijugador sacado del mismo molde que Civilization –que también inventaron ellos–; y «Tank Resistance 2024», un juego de estrategia por turnos combinado con un arcade de acción en primera persona, con un tanque futurista como herramienta principal.

Para el final he dejado tres noticias bastante sabrosas, de las que quizás ya hayáis oído hablar. No es un secreto que SSG/Broderbund ya tienen casi a punto «Warlords III: Reign of Heroes», que lleva miras de convertirse en el mejor juego de estrategia fantástica, con su innovador sistema de juego –mezcla de turnos y tiempo real– y su gran número de posibilidades en todos los aspectos del juego. Si «Warlords» ya es un clásico poco conocido en nuestro país, su tercera parte puede ser toda una revolución.

Otra noticia nos lleva a Virgin, que nos habla de «C&C: Sole Survivor», o en otras palabras, un «Command & Conquer» para jugarse sólamente a través de Internet, con un marcado carácter estratégico, pero sin construcción de edificios ni recolecta de Tiberium. Tan sólo combates multijugador sin descanso donde sólo el mejor estratega tiene opción de victoria.

Y por último confirmar que «Warcraft III» será una realidad, aunque aún sin fecha definida y sobre la que en Blizzard no quieren decir nada, tan sólo que será la continuación del título de la serie que ahora tienen entre manos: «Warcraft Adventures: Lord of the Clans», una aventura gráfica –estilo LucasArts actual– cuya línea argumental continúa donde acabó «Beyond the Dark Portal».

UN MAR DE CARTAS

Ya estoy ante la inmensa saca de cartas que hemos recibido este mes, y que se encuentra junto a la que almacena los restos de los meses pasados. Por eso desde aquí pido disculpas a aquellos que no hayan visto publicadas aún sus misivas. Así que pasamos a hablar con los afortunados de este mes.

Los dos primeros abordan un tema común: la saga Syndicate. **«Syndicate Wars»**, el último juego que Bullfrog se ha sacado de la manga para sorprendernos. Carlos Castillejos es de Barcelona, pero está atascado en la misión de Roma, más en concreto la segunda vez que le mandan a esta ciudad. Para "persuadir" a los personajes necesitas unos puntos determinados, que son 10 para los Unguided, 20 para los Zealots, 6 para la Policía y 15 para los Govs; y los Zealots sólo pueden ser persuadidos con el persuadertron 2. También debes saber que aunque los brain mods aumentan el rango del persuadertron no disminuyen los puntos necesarios para persuadir al personaje.

Las dudas de Raúl Carrera, de Sevilla, sobre **«Syndicate»**, son mucho más genéricas. ¿Cómo obtener más cyborgs para el grupo? ¿Cómo saber en que parte de un edificio te encuentras sin usar el radar? ¿Cómo hacer para que los cyborgs no sean tan torpes y encuentren el camino hasta el sitio donde les mandas? Las respuestas tienen una base común: son algunas de las limitaciones del juego: sólo 4 cyborgs, que son torpes y que muchas veces perdemos de vista por el propio diseño de los niveles.

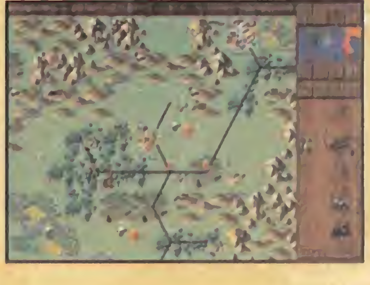
A Juan Manuel Varela, de Lugo, para contestar su pregunta acerca de **«Warcraft III»**, le remito a lo que he contado en la primera parte de la sección sobre lo que ya es uno de los secretos mejor guardados de la industria del videojuego. Eso, por un lado. Por otro, desgraciadamente tengo que confirmarte que la versión en castellano de «Beyond the Dark Portal» no es compatible con la versión inglesa de «Warcraft II».

Desde Valladolid, Andrés Teixidor nos pide ayuda para **«C&C:Red Alert»**, en la fase 11 de los Aliados. Lo primero es ir a buscar con unos cuantos soldados y algún espía –que es quien la encuentra– a Tanya, que se encuentra abajo del todo el mapa, en el parking de los tanques Mamut. Una vez que la tengamos con nosotros ►


Army Men


Blitzkrieg!


Dark Colony


Imperialism

Las compañías de software parecen haberse puesto de acuerdo ante la temática belicista de sus próximos lanzamientos


Pacific General


C&C Sole Survivor


Warlords III


W.A.R. Inc.

«Warcraft III» será realidad, aunque aún no tiene fecha de salida y sobre el que Blizzard no suelta prenda, tan sólo que será la continuación de «Warcraft Adventures: Lord of the Clans»

todo es mucho más fácil, y nos dirigiremos hacia el noreste, donde desactivaremos el primer centro de control con la ayuda de un ingeniero, y después hacia el oeste, donde se encuentra el segundo. Luego nos las vemos con una torreta lanzallamas: ponemos unos soldados de cebo y mientras se preocupa de ellos, hacemos que Tanya la ponga una bomba. Hecho esto, al norte está el tercer centro de control, y desde ahí, hacia el noreste está el último, que no deberían darnos muchos problemas.
Para finalizar con las cartas, un par de consultas rápidas. Antonio Rubira, de Valencia, espera con ansiedad **«Myth»** de Bungie Software, un juego de estrategia y lucha 3D en tiempo real, pero que todavía no tiene plenamente definida su fecha de salida. Coincido con él en el buen aspecto a priori de este juego, y creo que necesitará un PC bastante potente para hacerlo funcionar. Y por último, pido ayuda para Francisco Javier Castiñeira, atascado en la parte final de **«Dune»**, al que yo considero más una aventura o juego de rol que estrategia, pero ahí queda la petición para quien pueda contestarla.

CONSULTAS DIGITALES

De la saca de correos al ordenador, a abrir cartas electrónicas mediante el ratón. Como la de Pau Sisó Muñoz , que da respuesta a la pregunta más deseada por los seguidores de **«C&C»**: ¿Cómo activar la bomba nuclear en la última fase de los NOD? Basta con destruir todos los edificios –civiles incluidos– de las misiones 6, 8 y 12, ya que en uno de ellos en cada misión encontraremos una caja. Si recogemos las tres, el poder nuclear NOD estará a nuestro alcance. Pau no se despide sin hacernos una pregunta que dejo en el aire: ¿Cómo es que no siempre están disponibles las Parabombs en las partidas multijugador en «C&C: Red Alert»?
El que sigue es Marcel Alquezar, dispuesto a hacerle la vida más fácil a Oriol Montala, por lo menos en **«Heroes of Might & Magic»**, para cuya fase 8 nos pidió ayuda. Esta es la última fase de la campaña, y según Marcel, hay que conquistar la ciudad de dragones que está justo en el centro del mapa en una isla rodeada de agua, donde sólo se puede llegar en barco. Por lo cual has de hacerte lo más fuerte que puedas antes de desembarcar en la isla en uno de los cuatro puntos posibles, todos ellos protegidos por grifos que presentarán dura batalla. Si los vences, tendrás el camino libre hasta la ciudad de los dragones, un auténtico desafío.
Desde Barcelona llega el e-mail de Kilian Arjona, vicioso donde los haya de **«C&C: Red Alert»**, y sobre el que nos bombardea a preguntas. La primera es la más difícil, porque no hay una estrategia definida y clara para ganar en todas las fases y, como ya has comprobado, la de atacar a discreción con todas las unidades no da buenos resultados. La clave puede estar en una adecuada combinación de todas las tropas y una buena organización de los ataques, asignando objetivos determinados a cada unidad según sus cualidades; y en una construcción equilibrada de nuestra base, unida a una estrategia de producción según las necesidades de cada fase. Respecto a las otras preguntas, la cronosfera transporta unidades acorazadas en unos minutos a cualquier parte del mapa, y se usa llevando el vehículo hasta ella que lo transportará donde tú quieras por tiempo limitado. No puedes transportar soldados, pues morirían, y si la usas demasiado, aparecerá un vórtice temporal en una parte del escenario que se tragará a las unidades que allí se encuentren; y el disco de escenarios que querías ya es una realidad: «C&C: Counterstrike».
Y ahora a cumplir unos cuantos deseos rápidos. A Iván Sánchez le puedo garantizar que **«Theme Hospital»** ya está a la venta, pero no puedo darle trucos para **«Civilization II»**, pues no tiene: ¿es que no tienes bastante con el menú Cheat incorporado con el juego? A Facundo Ortiz, le apunto su pregunta breve, clara y concisa que además dejo planteada a toda la comunidad estratégica: ¿Cómo se pasa el capítulo 3 de **«The Settlers II»**? Y a Jaime Marco Rider (jaimar@arenal.surnet.es) le voy a dar el gusto de que vea publicada su dirección de e-mail para que os pongáis en contacto con él todos los que queráis jugar por Internet a «C&C: Red Alert».
Un mes más, poco a poco, hemos llegado al fin no sin cierta pena por haber llegado al final de nuestra reunión. Pero ahora es momento de poner en práctica todo lo que hayamos podido aprender, y así se pasará más rápido el tiempo hasta el próximo mes. Aquí os espero a todos.

El Estratega Anónimo
(alias Sun-Tzu)

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**



Ocho espectaculares circuitos con increíbles decorados tridimensionales, puentes, túneles, curvas cerradas, cambios de rasante, rampas...



Crea tus propias competiciones; hasta 192 combinaciones diferentes, carreras contra el reloj o de competición, de día o de noche, con lluvias torrenciales...

Ponte a los mandos de uno de los tres alucinantes vehículos disponibles, y mejora el motor, la suspensión y las ruedas, consigue "Nitros" que hagan volar tu coche.

Demuestra tu habilidad contra el ordenador o cara a cara, con tres niveles de dificultad y tres modalidades de velocidad: Amateur, Profesional y ¡A lo bestia!.



Experimenta toda la intensidad de la competición con la opción de juego en red. Hasta seis jugadores simultáneos, con vistas de las incidencias de la carrera en tiempo real: la posición de cada vehículo, las vueltas que faltan, la vuelta más rápida, los bloqueos en las demoledoras curvas, los rebotes contra las vallas, los choques, los adelantamientos...



Revienta el volumen de tu altavoz con las 23 músicas digitales y con los sensacionales efectos de sonido que te sumergirán en la trepidante acción de Speed Demons.





Posibilidad de juego en red bajo Windows™95

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE



Tel 658 60 08 Fax 652 91 94 www.canaldinamic.es/dinamic

Se les fue la mano. Otra vez. La verdad es que se veía venir, de tal palo tal astilla suelen decir por ahí. Las leyes de la genética informática no han fallado y

THE NEED FOR SPEED II



«The Need for Speed II», fiel al espíritu inculcado por su inolvidable padre, es nuevamente un programa que se adelanta a su tiempo. Un aventajado que exige un hardware tan poderoso como los más de 720 CV que os empujarán de una forma tan intensa que desearéis instalar escobillas limpiaparabrisas en vuestro monitor y cambiar vuestra vulgar silla por un backet de competición.

¡Vaya pasada!

ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD**
ARCADE

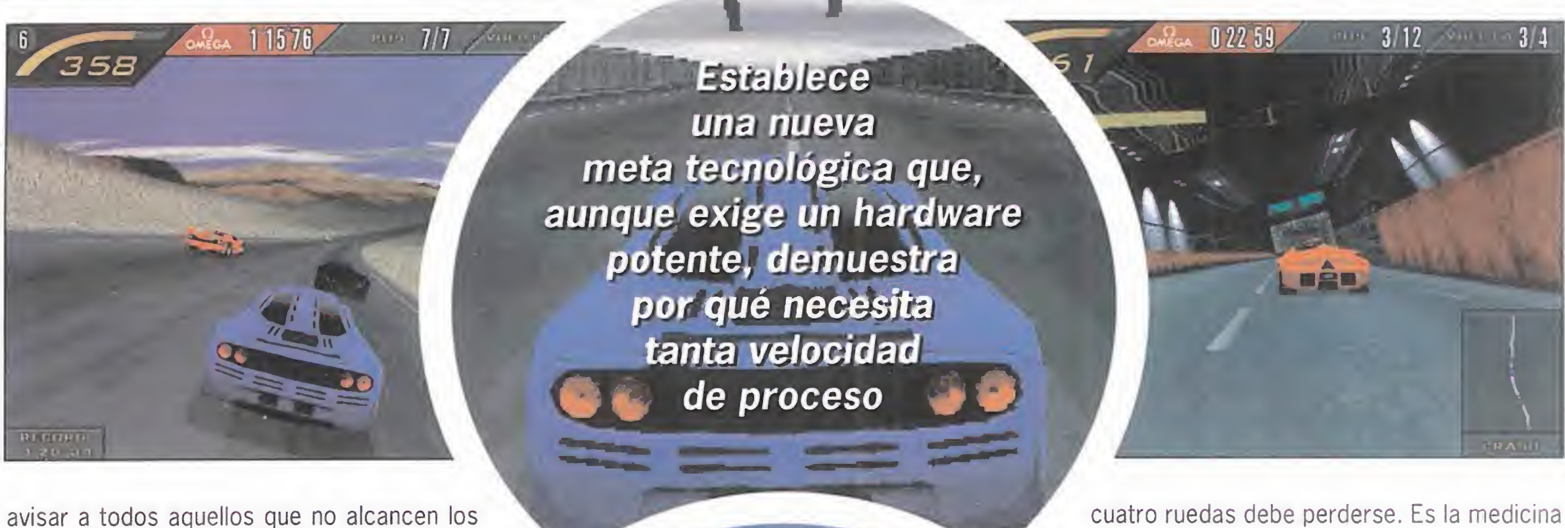
Tenemos buenas y malas noticias. Y ambas están relacionadas entre sí. Las buenas: estamos ante el mejor arcade sobre ruedas para compatibles. Las malas son los malditos requisitos mínimos para disfrutar de este auténtico fuera de serie en todo su esplendor, léase SVGA a pantalla completa. No hay que dejarse engañar, nadie da duros a peseta, y menos en esto del software de entretenimiento. Es imposible catar un jabugo por lo que cuesta el jamón cocido y como «The Need for Speed II» es técnicamente todo un pata negra, para saborearlo al máximo es necesario un Pentium 166. De todas formas, esto no es lo más grave, porque siempre se puede disminuir el tamaño de la ventana, a tres cuartos de pantalla no se juega nada mal con un P133. Tampoco los 16 Mb de configuración mínima son lo peor, lo realmente temible es que sólo funciona bajo Windows 95 y deberéis arrancarlo lo más pelado posible para que vuestros 16 Mb de RAM no se queden en 15, ya sabéis la cantidad de drivers residentes que suelen acompañarnos poco menos que de incógnito.

HARDWARE POR LAS NUBES

Perdonadnos todo este mal rollo de requisitos de hardware, pero siempre nos gusta dejar las cosas claras desde el principio y hemos querido



El sonido del motor es tan real que no nos hará falta mirar al cuadro de mandos; por el bramido ya sabremos cuándo cambiar las marchas o en que régimen estamos.



Establece una nueva meta tecnológica que, aunque exige un hardware potente, demuestra por qué necesita tanta velocidad de proceso

avisar a todos aquellos que no alcancen los 133 Mhz de potencia, porque las opciones de VGA y entrelazado a las que deberán rebajarse los, en este caso, desafortunados poseedores de un Pentium "más carroza" no tienen la calidad suficiente como para dar el salto y abandonar una primera parte que nunca se quedará obsoleta para los modelos de primera generación del P5. Todos estos problemas puramente mecánicos quedan olvidados y a la vez justificados cuando nos ponemos al volante y entramos en la nueva referencia a seguir en sensación de velocidad y dinamismo de pilotaje. De verdad que es una experiencia que ningún fanático del vértigo a las cuatro ruedas debe perderse. Es la medicina perfecta si estáis machacados; un par de vueltecitas y la descarga de adrenalina os volverá a poner en plena forma.

En Electronic Arts aseguran haber incrementado hasta un 50% los detalles en texturas, y hasta creemos que se han quedado cortos, porque el asfalto, los arcenes, las paredes, casas, montañas y todo lo que nos rodea ofrece una riqueza visual tan elevada que dan ganas de pararse a contemplar el paisaje o los pueblos, puentes y castillos y dedicarse al turismo. Ésta, a veces incluso, exagerada calidad del entorno tridimensional crea una desorbitada impresión de movimiento,

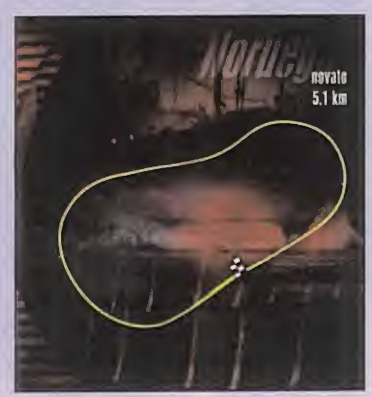
ENREVESADOS CIRCUITOS











Estos circuitos son, con mucho, los más originales, trepidantes y divertidos que hemos podido ver. Los decorados representan muy acertadamente distintos ambientes geográficos; la explosión del paisaje australiano, los molinos, fortalezas y valles del Norte de Europa, la luminosidad de la costa del Pacífico canadiense con una recta repleta de emoción, la costa griega con carreteras tan lamentables como turísticas y un recorrido por el Nepal en el que el menor problema es la superficie nevada.

Cada trazado tiene su propio estilo, pero son comunes las rampas, badenes como trampolines, curvas peraltadas, ciegas o de radio cambiante, pronunciadas pendientes, bifurcaciones del recorrido, túneles o cavernas grotescamente iluminados, y otros obstáculos aleatorios os harán disfrutar como nunca, incluso cuando muy frecuentemente salimos volando por los aires y estamos un buen rato en una especie de F-14 sin alas mientras damos inútiles volantazos. Más alucinantes son aún los vuelcos, sobre todo si estáis en la perspectiva subjetiva, las vueltas de campana pueden provocar más de un dolor de cabeza . Estar boca abajo, en sentido contrario, o terminar incluso fuera de los límites del trazado cayéndonos por un precipicio son algunas de las salvajadas que viviréis en primera persona mientras os estremecéis de gusto, o de pavor, según os toméis con buen humor o muy en serio la competición.

conducir a más de 300 km/h ahora sí es de verdad; las líneas discontinuas de la calzada se transforman en una línea recta y hay que anticipar los movimientos conociendo el circuito a la perfección para evitar un accidente que sólo podréis sortear si sois ases del volante. Las habituales técnicas del género como el clipping y el fundido lejano aquí rayan la perfección y junto al mipmapping trilineal logran un efecto 3D y una profundidad de campo insuperables, lo que ayuda bastante a esa vital antelación cuando se circula a más de 200 km/h.

PILOTAJE PROFESIONAL

La experiencia de la primera parte es casi imprescindible, porque estamos en un arcade en la frontera del simulador, el comportamiento de los coches es tan real que comprenderéis que para conducir uno de estos pura sangre del motor, además de ser millonarios, hay que tener una habilidad de pilotaje tal que los derrapajes, el contravolante y las entradas cruzadas en curva son el ABC a dominar, y todo ello acompañado de unos reflejos y velocidad de respuesta tan fulgurantes que en lugar de redes de neuronas os conviene tener autopistas neuronales.

En «The Need for Speed II» no hay tiempos muertos. El peligro está siempre ahí, no importa la velocidad, a 40 km/h también puede haber sustos de aúpa. Tendréis que estar con todos los sentidos en alerta roja. A la explosiva sensación de velocidad, hay que unir dos factores a cada cual más peligroso; lo no sólo enrevesado sino ilógico de los trazados y lo imprevisible de las reacciones de nuestro rivales, pues se ha mejorado la IA de los pilotos controlados por el ordenador. Y decimos mejorada por la disminución de sus habilidades. Aún no estamos tan locos como los diseñadores de los circuitos, y esta controversia tiene una fácil explicación. Si en la primera parte o en otros programas del género los contrarios son demasiado perfectos, algo lógico pues al fin y al cabo son pilotos automáticos, ahora son más humanos, y va por lo bestias que son, tanto contra nosotros como entre ellos mismos. Embestidas, toquecitos, todo vale para quitarse de enmedio a todo aquel que entorpezca mínimamente. Por esta drástica y realista humanización hay que estar al loro de lo que pase delante de nosotros, porque cometen errores o les hacen salirse de la trayectoria ideal, con lo que podemos encontrarnos súbitamente con coches cruzados o dando vueltas hacia nosotros. Eso, por lo que respecta al resto de competidores; del tráfico normal para qué hablar, siempre pisando huevos y en el momento más inoportuno, es decir, los adelantamientos.

Un catálogo del mejor automovilismo informático, imprescindible para los que sienten pasión por las seis velocidades

DOS MEJOR QUE UNO

Nuestro espíritu de competición no puede limitarse a ganar el torneo, y eso que el premio no está nada mal, un circuito extra. Hay



Hay que conocer las características del circuito para ajustar correctamente los parámetros de la configuración del coche. Las suspensiones bajas favorecen el efecto suelo pero son un suicidio en terrenos bacheados; el reparto de frenada hacia el eje delantero puede incrementar la potencia y reducir las distancias, pero provoca el derrape de la zaga trasera, y elegir un desarrollo de marchas corto os permitirá aprovechar mejor el motor en trazados con muchas curvas lentas.



Las señales de aviso nos permitirán establecer puntos de referencia para tomar bien las curvas y siempre serán de gran ayuda, por lo que hay que procurar no tirarlas.

DETALLE AL MÁXIMO









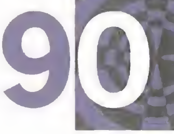
Si la acción es un portento de diversión en directo, la contemplación del diferido en las repeticiones pierde intensidad pero gana miles de puntos en espectacularidad. A las vistas de carrera a dos alturas desde detrás del coche y las subjetivas con y sin salpicadero, hay que añadir cuatro nuevas cámaras que cubren todos los ángulos; travelling alrededor del coche, de pasada con enfoques delantero, posterior y cenital, fijas en los bordes del circuito, y persecución lateral. Un delirio gráfico que permite apreciar la milimétrica reproducción de los coches, sin lugar a dudas los más exactos que hemos visto en el género. Son modelos a escala, no admiten otro calificativo, y la animación del movimiento de las ruedas y del efecto de la suspensión es genial. Con la pausa perfecta es un placer regocijarse en cada frame de los choques, con humos, chispas y diversos efectos visuales tan dramáticos como el comprobar que somos Atila: allá por donde pasan nuestros caballos de vapor jamás vuelve a crecer la hierba arrancada por los neumáticos; todas las señales y carteles pierden la verticalidad y se quedan en el suelo si los derribamos y en el asfalto quedan para siempre las huellas del caucho abrasado por los frenazos, trompos y derrapajes.

que demostrarle a alguien, no sólo a nosotros mismos, que somos los mejores. Y para eso, es decir, chulear, presumir, o mejor aún, darle caña a alguien verdaderamente inteligente, están los amigos, por lo que se ofrecen varias posibilidades para establecer la gran batalla humana; en el mismo ordenador con la pantalla dividida, vía modem, en red o por conexión directa.

No nos olvidamos del sonido. Al contrario, lo hemos dejado para el final porque es el colofón perfecto; sin él, «The Need for Speed II» sería como un McLaren F1 calzado con las ruedas de un Seat 600. Es posible que sea muy fuerte calificarlo con un once sobre diez, pero el Dolby Surround hace los mismos prodigios que su hermano mayor en las salas de cine. Pero como sabemos que la gran mayoría no tiene un descodificador para el uso con el ordenador personal, diremos que con unos buenos auriculares los resultados son igualmente de película: estéreo espacial con dos canales que se reparten el sonido según su procedencia en el entorno, ecos y reverberación en túneles y cuevas, rugidos del motor con perfecta sincronía con el régimen de revoluciones, chasquido metálico de la caja de cambios, chirridos de neumáticos, diferentes efectos para los traqueteos en cada superficie o los graznidos de buitres en el gran cañón y el goteo en las cavernas son la demostración de que la excepcional atmósfera acústica le viene como anillo al dedo a este programón.

«The Need for Speed II» ha sido llamado a convertirse en la nueva meta a alcanzar en un género muy competitivo que cuenta con este nuevo número uno destinado a barrer en las listas de ventas.

A.T.I.



Remedios primaverales

Dentro del mundillo del software, los aventureros gráficos somos unos privilegiados. Al fin y al cabo, no nos pasamos todo el día recibiendo mamporros, ni debemos preocuparnos por nuestros puntos de vida mientras vemos cómo empiezan a salir chispas de nuestro trasero, por culpa de un traicionero hechizo.

Eso no quiere decir, sin embargo, que nuestra profesión no sea peligrosa. No siempre nuestra vida corre peligro, pero en multitud de ocasiones, hemos experimentado parecidas sensaciones a las que sufren los aficionados al arcade –recordad, si no, las peligrosas peleas con los nazis, en la saga de «Indiana Jones»–, o nos hemos visto sometidos a multitud de fuerzas sobrenaturales –como en «Shadow of the Comet», o en «Hell»–.

La vida de los aventureros gráficos está plagada de obstáculos, cuyo mayor representante es el "Síndrome del Objeto Inútil".

Todos aquellos que han experimentado los placeres –y sufrimientos– de una aventura gráfica, han tenido que enfrentarse alguna vez con él. Se manifiesta en los terribles momentos en los que no sabemos qué hacer, cuando nos sentamos en un rincón para examinar concienzudamente los objetos que hemos ido adquiriendo a lo largo de la aventura. "¿Para qué servirá este palo afilado? ¿Qué demonios puedo hacer con una tetera? ¿Será un Objeto Inútil puesto por los retorcidos programadores para tomarnos el pelo, o es la clave de todo el meollo?". Si preguntas como éstas comienzan a dominar vuestras acciones, entonces es que el Síndrome se ha apoderado de vosotros.

Tranquilos, no hay por qué preocuparse. La aparición del Síndrome es habitual –e incluso, ineludible–, en el momento en que te sumerges en una aventura gráfica. El problema surge cuando, transcurridas innumerables horas de bloqueo mental, comenzamos a pensar que el Objeto Inútil somos nosotros, y nos abandonamos a otros placeres más banales, convencidos de que nunca terminaremos la aventura.

¡Pero no! ¡Eso es algo que no podemos consentir! Antes de arrojar la toalla y cambiar de afición, daros una vuelta por El Club de la Aventura, siempre dispuesto a serviros de guía para superar cuantas sinrazones os encontréis a lo largo de la fatigosa andadura de los aventureros –y aventureras– desperdigados por la faz del mundo.

Precisamente, nuestra reunión mensual está a punto de comenzar. Yo, El Gran Tarkilmar, os invito a que toméis parte en esta nueva tertulia. Descubriremos algunas nuevas aventuras en las que probar vuestra pericia; revisitaremos viejos mundos con un billete de entrada más barato; desvelaremos los secretos mejor guardados de las aventuras y, cómo no, ayudaremos a superar el Síndrome a unos cuantos socios que nos han escrito. Como suelo decir siempre, la aventura está servida...

EL RETORNO DE «MYST»

Una de las pseudo-aventuras gráficas más aclamadas de los últimos años, sobre todo por los aventureros anglosajones, ha sido la esotérica «Myst», publicada hace dos o tres años. Como suele ocurrir con todos los programas de éxito, no ha tenido que pasar mucho tiempo para recibir las primeras noticias de «Riven», su esperada continuación. Si, desde un primer momento, ha sido imposible catalogar a «Myst» dentro de un determinado género, no va a ocurrir así con «Riven» pues, según todos los indicios, parece que será una aventura gráfica en toda regla. Al contrario que su primera parte, «Riven» incluirá multitud de objetos y personajes con los que interactuar, mucho más acorde con el género que a todos los aventureros del Club nos apasiona.

Esta nueva aventura de Cyan comienza en la misma sala donde terminó «Myst». Atrus, el anterior protagonista, nos encarga la misión de viajar a Riven, una cadena de misteriosas islas que anteriormente formaban un único continente, para acabar con la tiranía de Gehn, su padre, y rescatar a su esposa Catherine. El aspecto gráfico, la baza más importante de «Myst», ha sido muy mejorado, y la inclusión de personajes representados por actores profesionales y escenas renderizadas, hacen de «Riven» una apetecible aventura, a medio camino entre la realidad y la ficción. Todos aquellos

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **clubaventura.micromania@hobbypress.es**

Por fin tenemos las primeras noticias de «Riven», la continuación del famoso programa de Cyan, «Myst», y que promete deslumbrar





impacientes deseosos de desentrañar los misterios de «Riven», o que no se enteraron muy bien de la trama de la anterior aventura, pueden amenizar la espera leyendo el libro «Myst», recientemente publicado por Timun Mas, que nos cuenta, de forma novelada, la historia que dio lugar al mencionado juego, y que desencadena los acontecimientos reflejados en «Riven». Aún no he tenido la oportunidad de comprobar su calidad literaria, pero si alguno lo ha hecho puede comunicarnos su opinión en la dirección habitual de El Club de la Aventura.

Las últimas novedades del mes nos llegan, cómo no, de la compañía aventurera por excelencia, Sierra, que ha decidido bajar los precios de todos sus productos, por lo que novedades del estilo de «Larry 7» o «Lighthouse» cuestan menos de 5.000 ptas., mientras que viejos clásicos como «King's Quest VII», ya pueden adquirirse por 1.995 ptas. Esperemos que otras compañías tomen ejemplo.

Hablando de Sierra, hay que mencionar la fantástica recopilación «Roberta Williams Anthology», donde se incluyen todas las aventuras de la creadora de la compañía, como pueden ser la saga de King's Quest I–VII, una preview de «King's Quest VIII», las dos aventuras de Laura Bow, el primer capítulo de «Phantasmagoria», y las antiquísimas «Mystery House» o «Time Zone», entre otras. Sólo «King's Quest VII» y «Mixed–up Mother Goose», una aventura para niños, están en castellano, pero, aún así, esta recopilación representa una inmejorable oportunidad de dar un repaso a un pedazo de la historia del género.

Para dentro de unos meses se espera «Cloak»: de nuevo, gráficos renderizados adornados con un original argumento de espionaje, en donde nos adentraremos en los servicios de espionaje de un desconocido planeta, dispuestos a impedir la invasión alienígena de una raza rival. Gracias al uso de numerosas ventanas, podremos realizar varias cosas a la vez, como hablar con alguien, al mismo tiempo que observamos las imágenes de varias cámaras espías. Una nueva vuelta de tuerca a un género que –afortunadamente– nunca termina de evolucionar.

EL OJO CLÍNICO

No hay duda de que, entre los aventureros gráficos, abundan numerosos "cazarrecompensas" de la imagen perdida, capaces de descubrir los más oscuros secretos de una aventura. Los programadores lo saben, y por eso se dedican incluir en sus programas multitud de habitaciones secretas, referencias apenas perceptibles, y otros desafíos que sólo algunos privilegiados son capaces de desenmascarar. Son precisamente ellos los que van a desvelarnos sus descubrimientos, con la intención de que todos podamos disfrutar de ellos. No sé si el hecho de que «La Guerra de las Galaxias» se haya vuelto a poner de moda tiene algo que ver en ello, pero algunos aventureros han encontrado numerosas referencias en los programas de LucasArts. Lógico, si tenemos en cuenta que en TODAS las aventuras de esta compañía existe alguna. Así, Jorge Aguilar, de Madrid, ha localizado unos dibujos en los sistemas para activar los puentes de luz, en «The Dig», que se corresponden con un destructor estelar, la Estrella de la Muerte, un Tie Fighter, y el Halcón Milenario. Daniel Moreno, alias "Luke Skywalker", se ha encontrado con el mismísimo Darth Vader –evidentemente– en la oficina del doctor, en «Day of the Tentacle». Eso sí, en forma de foto...

Isabel Rodríguez, de Sevilla, se ha dado cuenta de que, tras un ligero proceso de manipulación,







el robot de la casa de Bumpus, en «Sam & Max» se transforma en R2-D2, y nos muestra la famosa imagen de la princesa Leia. Diego Cuevas, de Oviedo, ha conseguido terminarse el mencionado «Sam & Max», y así ha podido jugar a un minijuego de puntería en el tienes que disparar a Guybrush Threepwood, y al mencionado R2-D2. Finalmente, en los pasillos de la academia de «Space Quest V», es posible encontrarse con los mismísimos Darth Vader y Obi–Wan Kenobi, enfrascados en un duelo a muerte.

No podemos terminar este "Ojo Clínico" sin hacer mención a la gran cantidad de secretos –47–, que el simpático Diego nos ha enviado, y que iremos desvelando poco a poco. Por ejemplo, podemos destacar el que tiene lugar cuando te acercas al borde derecho del precipicio de una de las montañas de «Monkey Island». Aparece una de las escenas de muerte típicas de Sierra, pero al instante es sustituida por un salto imposible de Guybrush y la frase: "Árbol de goma". Igualmente, el cáliz de la Casa del Mojo, en el mismo juego, es exactamente el mismo que el que aparece en «Indiana Jones y la Última Cruzada». Nos os podéis perder lo que nuestro amigo Guybrush comenta al respecto...

Si pensáis que vosotros podéis hacerlo mejor, no dudéis en escribir una carta o un e–mail, a El Club de la Aventura, para que todos podamos comprobarlo.

GUERRA AL SÍNDROME

Sólo hay una forma de combatir el Síndrome del Objeto Inútil: encontrando la solución. Una primera posibilidad está en hacer como José María Gallego, de La Alberca (Murcia), enredado con el fenomenal **«MundoDisco II»** y que, sin duda, habrá encontrado remedio a sus males en el Patas Arriba del número anterior. No lo tiene tan fácil Ana María Gómez, de Jerez, que no puede conseguir el anillo en **«Sam & Max»**. Éste se encuentra en la Bola de Cuerda, en la parte accesible desde el museo, pero para conseguirlo necesitarás colocar la mano de Jesse James –cuyo bote puede abrir uno de los dependientes de las tiendas de la carretera– y el imán en forma de pez en el recogedor de bolas de golf. En Frog Rock tienes que colocar los tres mechones de pelo y los polvos de Shuv–Oohl en la roca, para que... Bueno, será mejor que lo descubras por ti misma.

Bien, hasta aquí hemos llegado. El mundo de las aventuras no descansa nunca, por lo que el próximo mes volveremos con nuevas, imprevisibles e impresionantes sorpresas. ¡Ánimo!, que ya sólo quedan 2.592.000 segundos, 2.591.999, 2.591.998...

El Gran Tarkilmar

La opinión de los expertos

Abril ha sido un mes poco movido para los integrantes de nuestras listas. Las variaciones no son muy importantes, si exceptuamos la reentrada de «Sam & Max, Hit the Road», incapaz de quedarse más de dos meses seguidos, pero incansable a la hora de colarse una y otra vez entre las más destacadas.

Las mejores del momento

The Dig
Simon the Sorcerer II
MundoDisco
Broken Sword
Fable

Top 5

- Indiana Jones Atlantis
- Monkey Island
- Monkey Island II
- Sam & Max
- Day of the Tentacle

concurso LOST VIKINGS 2

Nuestros amigos los Vikingos quieren saber cuánto sabéis sobre ellos. Para ello nos proponen unas sencillas preguntas para que todos aquellos que demostréis vuestra sabiduría tengáis la oportunidad de ganar estupendos premios. Sorteamos una mountain bike , un juego de Lost Vikings y cinco lotes de juegos de Interplay:

- Blood & Magic
- Shattered Stell
- Disruptor

Además regalaremos a cada ganador un puzzle de Lost Vikings.

Preguntas:

1) ¿Como se llama el malvado extraterrestre que lucha contra los vikingos?

A. Tomator
B. Erik
C. Olaf

2) ¿ Cuántos personajes vikingos hay?

A. Dos
B. Cinco
C. Tres

3) ¿Qué nos ayuda a transportarnos por las distintas fases del juego?

A. Una alfombra mágica
B. Una bruja
C. Un escudo volador









Bases del concurso LOST VIKINGS 2

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA, que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. - Revista Micromanía, Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO LOST VIKINGS 2".
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá UNA, cuyo remitente será ganador de una mountain bike, un juego de Lost Vikings 2 (en el formato que el ganador elija) y un puzzle de Lost Vikings. Posteriormente se extraerán otras CINCO cartas que serán premiadas con un lote de juegos de Interplay: Blood & Magic, Shattered Stell , Disruptor y un puzzle de Lost Vikings. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de abril 1997 al 31 de mayo de 1997.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de junio de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de julio de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por el organizador del concurso: VIRGIN INTERACTIVE y HOBBY PRESS S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACION LOST VIKINGS

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
Teléfono .... C. Postal ....
Las respuestas correctas son las siguientes: 1.................... 2.................... 3....................

En caso de ser ganador del primer premio elijo el juego de Lost Vikings en el siguiente formato: ❑PC-CDROM ❑SNES ❑SATURN ❑PSX

sumario

Punto de mira

La calidad, a la hora de la elección de un producto para comentarlo, ha sido un serio parámetro al que todos los integrantes de la revista hemos dado gran importancia desde el comienzo de su publicación. De hecho, con el paso del tiempo y con la llegada de juegos como «Quake», «Duke Nukem 3D», «Warcraft II» o «Diablo», nuestro listón ha ascendido, y las exigencias con él. Sin embargo, hay meses, como éste, en el que se supera todo lo que hasta ahora conociamos. De nuevo, volvemos a sorprendernos gracias a títulos como «Heroes of Might & Magic II», o «X-Men: Children of the Atom». Preparáos, pues este mes viene fuerte.

La segunda parte de uno de los juegos de estrategia más exitosos de cuantos han sido creados en la historia del software, llega a nuestro pais para hacernos revivir el místico encanto de la sempiterna lucha entre la espada y la brujería.



Dinamic Multimedia acaba de finalizar este proyecto que promete toda la diversión y adicción de los ya míticos «Super Sprint» y «Off Road», de gran éxito en la década de los ochenta.



Siente sobre tus carnes la fuerza de las motos de gran cilindrada. El espectáculo de las Superbikes, tan impresionante o más que el de las motos de 500 c.c., ha sido transportado a un juego de la consola de 32 bit de Sega.

Ayuda al protagonista de esta mágica aventura a escapar de las garras de sus persecutores. Gráficos renderizados de impresión y una música que quita el aliento, te esperan en este título que se sale de lo normal.



Un impresionante juego de lucha tridimensional, para el que han sido utilizadas las reglas de Advanced Dungeons & Dragons.



2XTREME

DISFRUTA DEL RIESGO

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Si ya estás harto de tanto fútbol, baloncesto y demás deportes tan seguidos por los medios de comunicación, y quieres disfrutar con algunos de los deportes más arriesgados, «2xtreme» será un bálsamo para ti. En él se incluye: snowboarding, mountain bike, skateboarding y patinaje. A través de diferentes circuitos deberás demostrar tus reflejos. Un juego de calidad media que puede resultar entretenido.



PATHE NEWS, 20TH CENTURY CHALLENGE

UN NODO A LA INGLESA

TELSTAR
Disponible: **PC CD (WINDOWS, WIN 95)**
EDUCATIVO

Nos encontramos ante uno de esos títulos, dirigido hacia un público muy, pero que muy especializado, ya que no es más que un trivial basado en los archivos de British Pathé News, algo así como el NODO que veían nuestros padres en los cines, pero en tierra británica. Ni que decir tiene que todo aquel que no tenga un nivel medio-alto de inglés, tendrá que dar por imposible la opción de sacarle el máximo partido a este programa. Con sus más de 3.000 preguntas y 500 vídeos entusiasmará a los aficionados a la historia británica, en todos sus aspectos.



Alpha Storm

Mezcla de géneros





PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD**
ARCADE/AVENTURA

Hubo un tiempo en el que los Shaal dominaban toda la galaxia con paz y generosidad de conocimientos con las demás razas. El tiempo transcurría con normalidad hasta que los "señores de la oscuridad", con su avaricia, hicieron aparición. En ese momento estalló una guerra de la que los Shaal salieron victoriosos a costa de grandes perdidas en su tecnología; desde entonces abandonaron la ciencia y se dedicaron a las artes místicas. Mucho tiempo pasó de esto cuando la raza rebelde consiguió liberarse de su prisión y volver a sembrar el terror sin la oposición anterior. Ahora todo dependerá de vosotros, un guerrero Shaal, que con valor y una nave antigua reconstruida deberá volver a poner las cosas en su sitio.
Con esta historia se presenta este híbrido de aventura y acción en la cual debemos movernos por los distintos sistemas solares en busca de naves que abordar con los siguientes objetivos: ampliar la propia, conseguir mayor energía y recolectar partes de una superbomba que servirá para derrotar la nave final.
Cuando se produce el abordaje, el juego discurre en la nave enemiga al mas puro estilo «Doom», con la ligera diferencia de necesitar energía psíquica para usar las armas ofensivas –hechizos–.
Llegados a este punto, la idea no parece mala, pero su realización ha dado lugar a un conjunto bastante pobre. Las fases espaciales se vuelven bastante monótonas y los abordajes no poseen la variación ni la calidad técnica necesarias para destacar entre la avalancha de títulos aparecidos con reminiscencias del ya citado y mítico «Doom».
Nuestra opinión es que la idea podía haber sido mucho mejor aprovechada, tanto en desarrollo como en calidad técnica.

J.J.V.

62

Soultrap

La salvación del alma

MICROFORUM
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

A bordo de un aero-deslizador y con varias armas a nuestra disposición, como hachas, cuchillos, UZI's y una Magnum, entre otras, tendremos que movernos a nuestras anchas por unos escenarios tridimensionales, repletos de enemigos, peligrosas trampas y complicados laberintos.
Nada más enfrentarnos por primera vez a los retos de «Soultrap», nos daremos cuenta de que el juego se parece más que por casualidad a «Fade To Black». Tanto las perspectivas,

International Rugby League

Rugby sin fronteras





ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD (DOS/WIN95)**
SIMULADOR DEPORTIVO

De la mano de Electronic Arts nos llega un nuevo simulador deportivo, aunque de distinta línea a la seguida por «NBA 97» o «FIFA 97» por ejemplo. Los juegos basados en esta disciplina deportiva tienen en nuestro país un gran handicap debido a su escasa repercusión –a diferencia de otras culturas de otros países– y esto, obviamente, le dificulta el camino.

El primer aspecto importante es que los gráficos 3D han sido sustituidos por los tradicionales bitmap y la única vista posible del partido es la isométrica. En lo referente al desarrollo, una explicación del mismo sería reproducir las reglas del rugby, por lo que lo simplificaremos diciendo que se han mantenido la mayoría omitiendo, eso sí, algunos de los puntos más específicos del rugby con el objetivo de hacer el juego más dinámico y apasionante.

Dos tipos de juego bien diferenciados –acción y simulación–, distintos niveles de dificultad, equipos europeos y australianos, repeticiones, consejos y trucos, etc., son varias de las opciones que incluye este completo simulador, aunque para aquellos a quienes les interese principalmente el simulador en sí, comentaremos que unos gráficos no muy destacables, un sonido con comentarios en vivo y unos movimientos a la par de los gráficos consiguen que el conjunto no sea espectacular y no llame, por tanto, la atención.

Pero aquellos que no sepan nada de este deporte no tienen por qué temer, pues un completo manual en castellano permitirá averiguar en pocos minutos el significado de melée, ensayo, patada y demás términos desconocidos para los profanos en la materia.

Todo esto es lo que da de sí «International Rugby League», de calidad global inferior a lo que nos tiene acostumbrados Electronic Arts.

J.J.V.

71

---

como el sistema de gráficos poligonales, han sido prácticamente calcados, lo que nos deja claro una cosa, que la segunda parte de «Flashback» es, y será un modelo a seguir.

Puede que «Soultrap» no alcance los valores necesarios para ser considerardo como un superventas, pero sí es cierto es que hará las delicias de los incondicionales del arcade, dada su elevada dificultad y rapidez de acción.

C.F.M.

60





TWISTED METAL WORLD TOUR

MÁS BRUTALES QUE NUNCA

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Llega la segunda parte de uno de los arcades de conducción con más nivel de violencia de cuantos se han hecho nunca. Más coches, más armas y más ganas de destrozar, y donde encarnaremos a unos gladiadores que, a bordo de sus monturas metálicas, tienen que vencer a otros tantos, para proclamarse como el mejor de todos. Los gráficos han mejorado con respecto a la primera parte, al igual que el sonido, pero donde más se nota el avance es en el número de opciones. Si te gusta la verdadera acción sobre ruedas, éste es tu juego.



THE NEED FOR SPEED II

CABALLOS POR DOQUIER

ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PLAYSTATION**
SIMULADOR DEPORTIVO

Cuando manejes un Ferrari F50 o un McLaren F1 por los diferentes y variados circuitos que incorpora el juego, sentirás la fuerza de sus caballos en tu pad. Manejarlos requiere práctica, pues atendiendo a la realidad, tomar una curva a mucha velocidad supone derrape seguro. Una excelente realización técnica –gráfica y sonoramente hablando– y un realismo sin igual son las características que hacen de este programa una obra imprescindible para los amantes del motor.



Ten Pin Alley

Consigue tu strike



ASC
Disponible: **PC CD (WIN 95)/PLAYSTATION**
SIMULADOR DEPORTIVO

A quién no le apetecería de vez en cuando una partida de bolos. Pero claro, tener que irse a un local acondicionado a tal efecto y pagar el alquiler desanima a la mayoría. Ahora eso puede tener remedio gracias a «Ten Pin Alley».

Este simulador acercará este deporte a nuestros monitores gracias a las tres boleras que posee: Maui Bowl, Ten Pin Alley y Conga Bowl. Opciones no le faltan, pues pueden ser modificadas las características del personaje manejado –aspecto, sexo, zurdo o diestro...–, el peso de la bola, el tipo de puntuación y el recubrimiento de la pista.

Aparte de poder jugar contra el ordenador, podremos enfrentarnos con algún otro rival, ya sea por turnos o por red local. Una vez dispuestos al desafío de intentar el strike, el método elegido para realizar el lanzamiento es muy similar al utilizado en la mayoría de los programas de golf, es decir, pulsar el ratón varias veces en el momento adecuado.

Si nos referimos a la calidad del producto, hay que decir que es muy buena –gráficos 3D, SVGA, buen sonido, acabado impecable–, pero el problema viene cuando observamos que el desarrollo es bastante monótono –problema común a todos los juegos de bolos–. De todas formas no hay que negarle el mérito de ser el mejor juego de bolos hasta la fecha.

J.J.V.

65

Spirou

Desventuras de un botones







INFOGRAMES
Disponible: **PC CD (DOS/WIN 95)**
ARCADE/PLATAFORMAS

La historia comienza en una convención científica celebrada en Nueva York. Uno de los invitados y expositores más prestigioso es el conde de Champignac, eminente micólogo y genial inventor, que debe revelar los secretos de alguno de sus maravillosos inventos. Pero la maléfica Cianura hace aparición y secuestra al conde con el objetivo de usar sus inventos con deplorables fines: esclavizar por completo a la raza humana. Spirou se entera de la noticia y, ayudado de su fiel compañero Spip, inicia la persecución.

El desarrollo del juego, muy similar a otros muchos aparecidos hasta la fecha, se basa en un scroll horizontal, aunque en ocasiones deberemos ascender a edificios o plataformas situadas a determinada altura si queremos superar algunos obstáculos. Atravesando cinco diferentes niveles, nuestro protagonista deberá realizar precisos saltos, deslizarse por largas cuerdas, nadar, usar inventos del profesor y demás variadas acciones.

Técnicamente, unos gráficos normalitos y un sonido escaso, unidos a la ya comentada falta de originalidad en la realización, consiguen que «Spirou» no destaque en ningún aspecto sobre los demás del género.

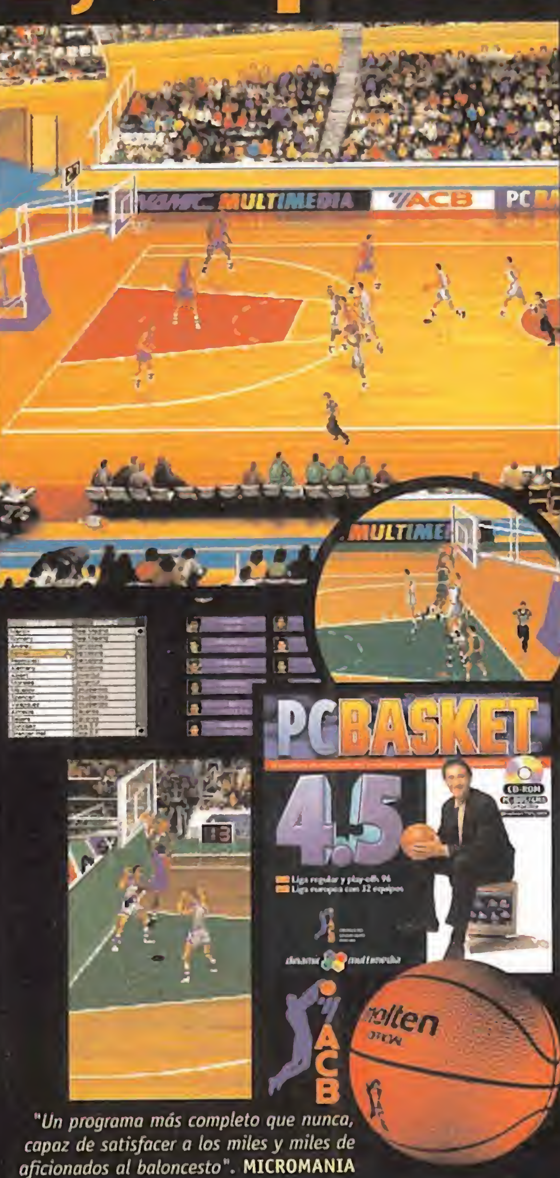
J.J.V.



Los tres mejores simuladores deportivos, al precio de uno.



"Un revolucionario simulador de fútbol 3D". MICROMANIA



"Un programa más completo que nunca, capaz de satisfacer a los miles y miles de aficionados al baloncesto". MICROMANIA



"Excelente trabajo de unos profesionales de la programación". PCMANIA

Multi Sports



2ª Edición a la venta
1ª Edición agotada

Fútbol: un espectacular simulador en el que podrás competir con 22 selecciones nacionales.
Basket: toda la emoción de la liga europea y ACB 96-97: mates, Alley hoops, Cheer Leaders...
Fórmula 1: Ocho circuitos en tres dimensiones, tres modalidades de juego, campeonato, individual y práctica.

Multi Sports Por sólo: **2.995** Ptas.



PC/CD-ROM DOS 4 Mb, compatible Windows™ 95 8Mb

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE



Monster Trucks

Ruedas de gran calibre

PSYGNOSIS
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE/DEPORTIVO



Si hay un deporte que destaca por su espectacularidad y por su número de seguidores en tierra americana, son las carreras de Bigfoots, unos coches sujetos a una serie de modificaciones, siendo las más notorias la de las ruedas, desmesuradamente grandes y la del motor, mucho más potente. En «Monster Trucks» hay varios modos de juego, muy típicos en todos los títulos de este género, es decir, carrera única, modo práctica y campeonato.
En el primero participaremos en un circuito sólamente, teniendo todos a nuestra disposición. En el segundo podremos reconocer el terreno en el que vamos a participar y así evitar que nos coja por sorpresa una curva cerrada, un salto o cualquier otra zona complicada. El modo campeonato nos dará la oportunidad de competir en una liguilla donde iremos sumando puntos se desarrollará en toda clase de parajes, tan dispares como una montaña nevada, donde las maniobras bruscas son prácticamente irrealizables, un volcán, donde tendremos que cruzar ríos de lava solidificada, o una ciudad, con sus estrechas callejuelas, donde nuestro coche casi no cabe.
Debido a lo complicado de los recorridos, siempre corremos el riesgo de caer por una ladera y salirnos del circuito de forma irremediable. Para estos casos, está el helicóptero de rescate, que recogerá nuestro vehículo con un gancho y nos depositará de nuevo en la carretera. Si bien esto nos hará perder muchos puestos, siempre será mejor que quedarnos atascados en un lodazal, o entre un grupo de abetos.
A fin de facilitarnos la acción, se han dispuesto cuatro cámaras diferentes que podremos elegir simplemente con pulsar la tecla al efecto.
Estas vistas van desde una interior, tal vez la menos práctica pero, con mucho, la más espectacular, a tres exteriores, que varían en la distancia a la que vemos nuestro vehículo.
Los gráficos son, sin duda, el punto fuerte de «Monster Trucks». Usando el ya clásico sistema de polígonos, han conseguido, no sólo una perfecta sensación de tridimensionalidad, sino también una suavidad de movimientos, tanto de los escenarios, como de los sprites, pocas veces vista en la PlayStation. Tal vez peque un poco en el apartado sonoro, ya que a pesar de tener una buena banda sonora, sus efectos sonoros no llegan a la altura de los demás parámetros. Sin embargo, eso no es algo que debéis tener muy en cuenta si lo que andáis buscando es un juego de carreras espectacular, ya que «Monster Trucks» lo es a todas luces.

C.F.M.

Hay cuatro vistas diferentes entre las que podemos elegir libremente













X-Men: Children of the Atom

Los expedientes X

ACCLAIM
Disponible: **PC CD**
ARCADE

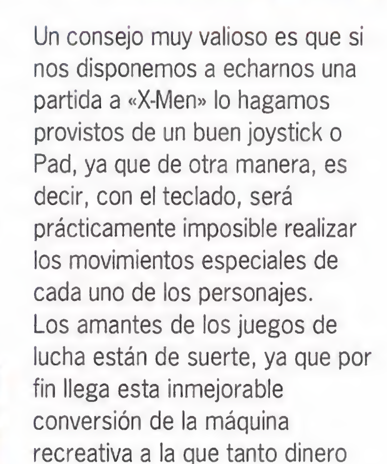


Una fortísima fiebre Marveliana, con forma de máquina recreativa, cayó estrepitosamente sobre la superficie de todos los salones recreativos del mundo. En ella actuaban como protagonistas los integrantes de la Patrulla X. Siguiendo el estilo de los sempiternos «Street Fighter 2» y «Mortal Kombat», «X-Men: Children of the Atom» nos daba la oportunidad de sentir en nuestras carnes el poder de todos los superhéroes que conformaban aquel impresionante grupo.

Al día de hoy, cuando la segunda parte está en todo su auge y prácticamente se puede encontrar en todas partes, aparece la conversión de su predecesora, con todas las papeletas para ganarse el puesto de mejor juego realizado a partir de una máquina recreativa; tal es la calidad gráfica y sonora de «X-Men: Children of the Atom» que podríamos decir que, cuando ejecutamos el programa, sólamente le falta al ordenador una ranura donde echar las monedas.

El argumento enfrenta a la Patrulla X contra un grupo de mutantes malvados que se han propuesto acabar con ellos. Cíclope, con sus demoledores rayos, Coloso, con su cuerpo de acero, Lobezno, con sus garras de adamantium, Iceman, capaz de crear y controlar el hielo, Tormenta, maestra del clima y Psylocke, con sus poderes mentales, tendrán que enfrentarse a Spiral, capaz de distorsionar la realidad, Silver Samurai, con sus peligrosos shuriken, Omega Red, enemigo sempiterno de lobezno, Sentinel, construído expresamente para acabar con los mutantes, Juggernaut, una mole de músculos imparable y Magneto, amo del magnetismo y precursor de esta caza de mutantes.

Una de las mejores conversiones del presente año, a partir de una máquina recreativa

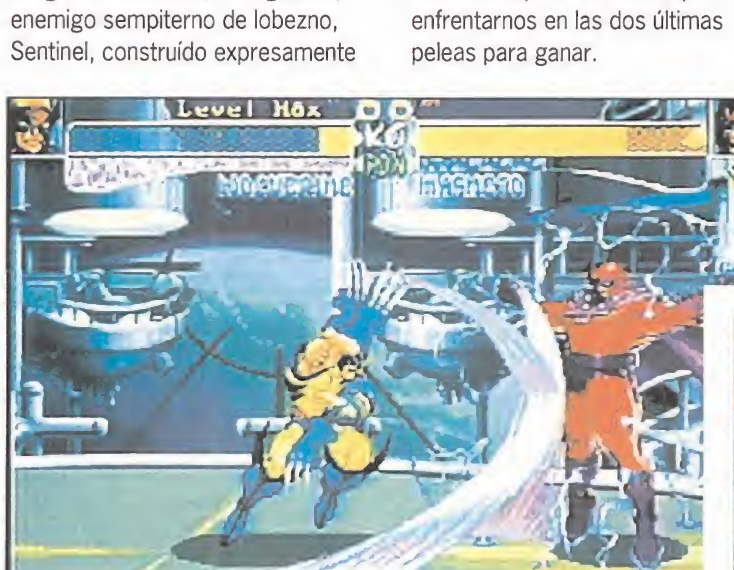


Podremos elegir cualquiera de ellos, menos a los dos últimos, que será a los que tendremos que enfrentarnos en las dos últimas peleas para ganar.

Un consejo muy valioso es que si nos disponemos a echarnos una partida a «X-Men» lo hagamos provistos de un buen joystick o Pad, ya que de otra manera, es decir, con el teclado, será prácticamente imposible realizar los movimientos especiales de cada uno de los personajes.

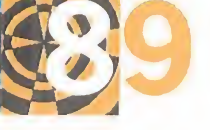
Los amantes de los juegos de lucha están de suerte, ya que por fin llega esta inmejorable conversión de la máquina recreativa a la que tanto dinero echamos sin poder hacer nada por evitarlo.

C.F.M.



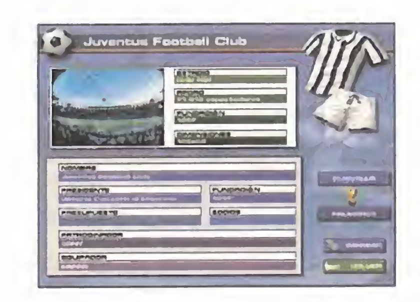


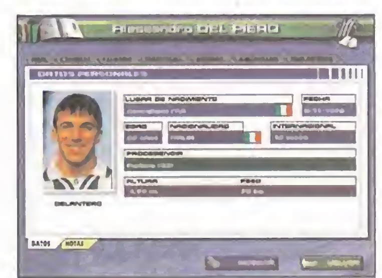




Extensión 1D

¿Quién da más?





DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD(WIN 95)**
SIMULADOR DEPORTIVO/ BASE DE DATOS



El programa «PC Fútbol» es una serie de leyenda en nuestro país, y para saciar la sed de fútbol de todos sus seguidores aparece este «Extensión 1» que rebosa contenido por los cuatro costados. Hasta este año los datos de «PC Fútbol» podían ser actualizados gracias a discos que se suministraban a lo largo de la temporada; ahora el concepto de extensión sustituye al de actualización.
Analizando más profundamente el CD principal, observamos que comprende dos aspectos bien diferenciados. Por un lado, aporta nuevos datos al «PC Fútbol 5.0» que tengamos instalado en nuestro ordenador y que incluyen: nueva actualización de datos hasta la jornada 33, comentarios de Michael Robinson y un vídeo de presentación del mismo, y una puesta al día de la base de datos de "Pro-Quinielas" junto con mejoras de código de éste. Por otro lado, y esto es lo novedoso, se cambia parte del juego en sí gracias a una nueva opción de juego llamada "Highlights» en la que sólo se verán aquellas fases del partido que impliquen peligro en alguna de las dos porterías, y se han incluido ¡200 nuevos equipos extranjeros! que se añaden a los ya existentes.
Por si todo lo anterior se pudiera quedar corto para alguien, se obsequia el «PC Calcio 5.0» con las mejoras comentadas ya incluidas. Mucho trabajo ha sido necesario para reunir completa información sobre los jugadores de la serie A, B y C1 –las dos primeras con todas las fotos– y esto ha dado como resultado una impresionante base de datos avalada por el prestigioso periodista Julio Maldonado. El programa está en castellano y comentado, al igual que su homónimo español, por Chus del Río, aunque esta vez acompañado de Massimo Tecca, famoso comentarista del canal italiano Tele+ 2.

Sólo los que dispongan de Windows 95 podrán acceder a estas novedades y actualizaciones

El tercer componente, y no por último menos importante, es la revista. Los temas tratados son la "liga de las estrellas" –mejor equipo, mejores jugadores, decepciones, sorpresas, etc.– y el "Calcio" –acercamiento a todos los equipos de la serie A, jugadores españoles que han pasado por alguno de sus equipos, etc.–. Un reportaje sobre su revista electrónica "Infofútbol" y sendos artículos de Ricardo Gallego y Víctor Muñoz completan sus páginas.
En resumen, todo un acierto de Dinamic, que vuelve a demostrar sus conocimientos informáticos y, por qué no, periodísticos. Esperemos la nueva sorpresa que nos deparan, ¿quizás «Extensión 2»?

J.J.V.

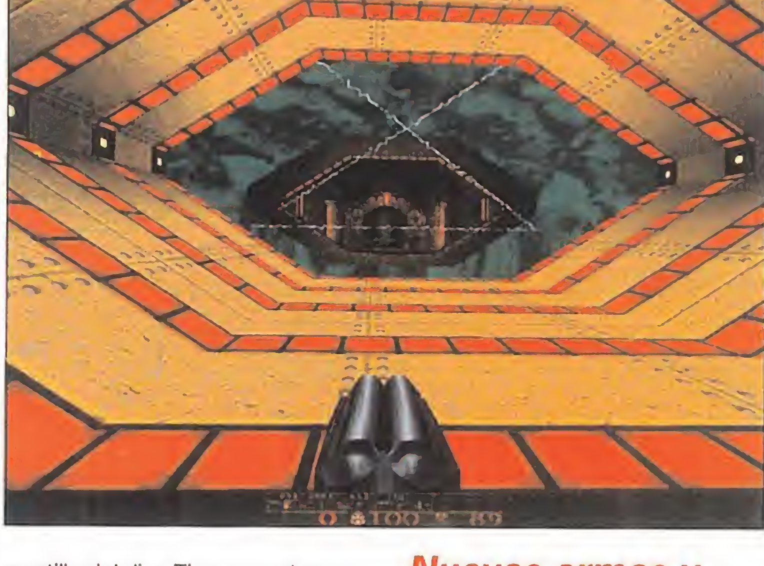
80






Scourge of Armagon

El origen del mal



ACTIVISION
Disponible: **PC CD**
DISCO DE ESCENARIOS

Es la primera ampliación que Activision ha hecho de «Quake» y ya está prácticamente finalizada la segunda, cuyo nombre será «Disolution of Eternity». Hay que decir que tanto «Scourge of Armagon», como «Disolution of Eternity» son las únicas ampliaciones aprobadas por id, los programadores del juego.
En esta ocasión, el argumento nos pone en medio de un planeta Tierra que ha sido invadido por los monstruos de «Quake» que, momentos antes de acabar con su jefe, Shub Niggurath, consiguieron atravesar una puerta dimensional, que les trajo directamente a nuestro planeta. La misión es sencilla de entender, pero prácticamente imposible de realizar; primeramente destruir dicho portal, para que cese el chorreo alienígena y a continuación, limpiar nuestro mundo de toda la escoria mutante que ya ha aterrizado.
A los monstruos ya existentes en el juego original, se han unido otros nuevos: los Gremlins que, aunque son pequeños y débiles, al atacar en bandadas son realmente peligrosos; además, tienen la capacidad de robarte el arma que tuvieses seleccionada en ese instante y usarla contra tí; los Centroides, unos gigantescos robots con forma de escorpión, con un grueso blindaje y un par de lanzadores de clavos fusionados a sus pinzas y unas esferas con pinchos que explotan al contacto y que seguramente haga recordar a todos los aficionados al cine de terror, una película llamada «Phantasma» en la que unas bolas metálicas, similares a éstas, perseguían a los protagonistas por unos pasillos hasta darles caza. Por supuesto, podremos contar con nuevo armamento, más mortífero que nunca, como el cañón láser que dispara ráfagas de luz capaces de rebotar en las paredes, las minas de proximidad, que se lanzan con una versión mejorada del lanza-granadas y cuya munición se puede pegar a paredes y techos, y Mjolnr, el martillo del dios Thor, con el que cada vez que golpees el suelo, descubrirás el auténtico poder del rayo.
Ni que decir tiene que para todos los fanáticos y seguidores de «Quake», ésta es una compra obligada, máxime si el precio al que va a ser puesto a la venta es de 5.995 ptas., muy aceptable dada la calidad del producto.

C.F.M.

Nuevas armas y enemigos os esperan en «Scourge of Armagon», el nuevo disco de escenarios para «Quake»



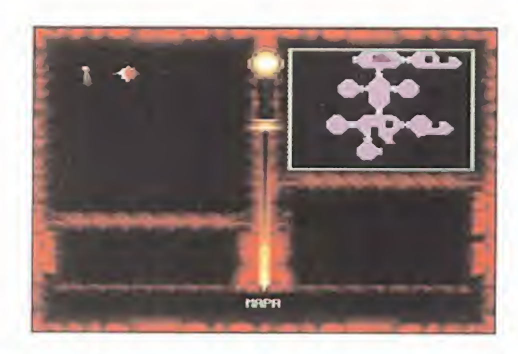






Excalibur 2555 A.D.

Rifles contra espadas



TELSTAR
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE/AVENTURA



«Excalibur 2555 A.D.» es uno de los juegos más completos para PlayStation

Excalibur, la poderosa espada mágica que sirvió a Arturo para convertirse en rey de Camelot y conseguir una paz largo tiempo buscada, ha sido robada. En una de las sesiones de la mesa redonda, dos extraños personajes armados con rifles láser, aparecidos del interior de una esfera luminosa, acabaron con todos los caballeros y consiguieron llevarse el preciado instrumento a su propio mundo. Beth, la protagonista del juego, tendrá que viajar al futuro y recuperar el preciado objeto.
«Excalibur 2555 A.D.» entremezcla dos mundos tan diferentes como son la Edad Media y el lejano futuro, de tal forma que tendremos que luchar con un espadón, contra soldados armados con pistolas o robots con algún que otro cortocircuito.
En el juego notaremos cómo se mezclan dos géneros tan diferentes como son el de la aventura y el del arcade de una forma homogénea. El primero por el hecho de tener que encontrar cientos de objetos para, a continuación, usarlos de una forma determinada o en un lugar en particular. Y también por tener que dialogar con todos los personajes que pueblan las catacumbas por las que nos movemos y que, dependiendo de lo que les digamos o lo que les hagamos, así actuarán, pudiendo quedarnos atascados en un punto, por no disponer de la ayuda que nos podía haber prestado de haberle tratado correctamente.
El segundo será por los enfrentamientos que tendremos con los numerosos y variadísimos enemigos. Estos podrán ser desde ladrones armados con una simple y contundente cachiporra, hasta escorpiones gigantes, capaces de inocularnos veneno, pasando por soldados adiestrados para el combate y armados con fusiles de asalto o peligrosos mercenarios, endurecidos por una vida llena de amenazas.
El diseño del juego recuerda enormemente a «Tomb Raider», por un lado, por el personaje protagonista, que también es femenino, y por el otro, por la perspectiva bajo la que nos desplazamos, la suavidad de los movimientos y el sistema de cámaras que en todo momento nos ofrece la mejor visión del escenario, dependiendo de nuestra posición en pantalla.
Podemos decir, sin temor a equivocarnos que, «Excalibur 2555 A.D.» es uno de los títulos más completos que han salido hasta el momento para PlayStation. Recomendable a todas luces.

C.F.M.



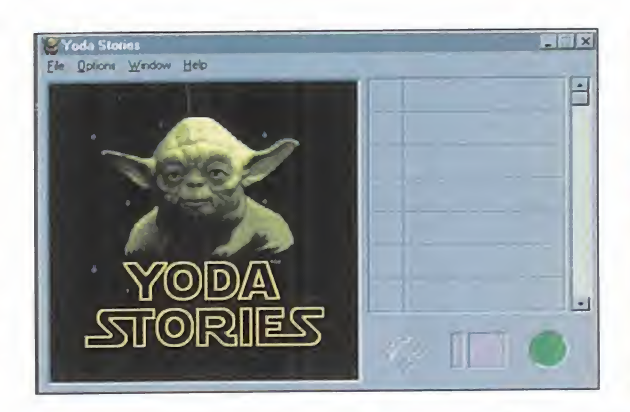


Yoda Stories

Hazte caballero Jedi

LUCASARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA

Usando el mismo diseño y sistema de programación que «Indiana Jones y sus Aventuras de Despacho», LucasArts ha finalizado la producción de «Yoda Stories», un título que recoge las aventuras de la trilogía espacial más famosa de toda la historia cinematográfica, con sus personajes principales, como Obi Wan Kenobi, Darth Vader, Han Solo y la princesa Leia, los escenarios más conocidos, como Tatooine, Dagobah, la nave de Jabba y la Estrella de la Muerte, y todas las armas y naves características, como los detonadores termales, los blasters, los sables Jedi, el X-Wing, el A-Wing, los Destructores Imperiales, etc.









En «Yoda Stories» controlamos a Luke Skywalker, el joven Jedi, que tendrá que realizar mil y una misiones en favor de la alianza rebelde, que se encuentra en unos momentos críticos, debido a los incesantes ataques que ha sufrido por parte de las fuerzas imperiales, los cuales extienden su dominio de terror en la práctica totalidad de la galaxia.

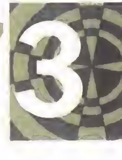
«Yoda Stories» tiene todas las buenas características que en su momento gustaron mucho a todos los que jugaron a «Indiana Jones y sus Aventuras de Despacho», como el hecho de que cada vez que se empezaba una partida nueva, las misiones que jugábamos se creaban aleatoriamente, por lo que nunca nos íbamos a encontrar una aventura igual, o la facilidad de manejo y accesibilidad del inventario, en el que, a golpe de ratón podíamos elegir y usar todos los objetos que poseíamos. Pero además, también incluye mejoras técnicas que se notan sobre todo en el apartado sonoro, primero por la música, cuyas versiones son completamente fieles a las de la película, y segundo, por los efectos de sonido, como el del sable Jedi, el de los blaster, o el de los Tie Fighters, que seguro todos conocéis.

No penséis que en «Yoda Stories» váis a encontraros una maravilla de la técnica, con gráficos tridimensionales renderizados, o imágenes de vídeo en tiempo real. Lo que LucasArts pretende que este título es que aquel que los juegue, se divierta en grande, sin preocuparse en absoluto por la falta de memoria en su ordenador, o por la falta de equipo.

«Yoda Stories» ha sido creado a imagen y semejanza de «Indiana Jones y sus Aventuras de Despacho»

Todos los que adquieran este título, podrán llevar a cabo la labor de jubilar el Solitario y el Buscaminas de Windows, los cuales ya sólamente sirven para ocupar disco duro, y así darle una pequeña cabida en nuestro ordenador a la fiebre que de nuevo se ha despertado por «La Guerra de las Galaxias».

C.F.M.

7


Heroes of Might and Magic II

MATANZA FRATRICIDA

RECOMENDADO MICROMANÍA

Todos los juegos de estrategia siempre han gozado de una gran aceptación entre el público en general, pero si hay uno que obtuvo un éxito sin precedentes fue «Heroes of Might and Magic». Ahora, llega la obligada segunda parte para deleite de las huestes de jugones que la esperaban hace mucho tiempo.

NEW WORLD COMPUTING
DISPONIBLE: **PC CD**
ESTRATEGIA

La mala suerte se ha apoderado del reino. Primero la muerte de Lord Ironfist, su rey, bueno y justo. Después el extraño fallecimiento, tanto del vidente real, que debía predecir quién sería el sucesor al trono, como de sus hijos, con lo que hasta que apareciese otro vidente, la tierra estaría sumida en una total anarquía.
El rey tuvo dos hijos. Roland, el menor, amable, sincero y leal; todo lo que un buen caballero tiene que ser, y Archibald, la otra cara de la moneda, un ser vil, capaz de asesinar a sus seres más allegados para alzarse con el poder.
Este último, consiguiendo falsas pruebas, acusó a su hermano de ser el asesino de su padre y de los videntes, teniendo que huir a tierras lejanas para no ser ejecutado.
A pesar de las habladurías y las malas lenguas, Roland conservó a la mayoría de sus seguidores, pues creían que era imposible que un ser tan noble pudiese hacer algo tan ruin.
De esta manera, comienza la guerra de sucesión más sangrienta y despiadada de toda la historia.





Antes de contratar a un héroe, conviene echar un vistazo tanto a sus tropas, como a su nivel de experiencia y pericias, ya que puede no amoldarse a nuestras pretensiones.

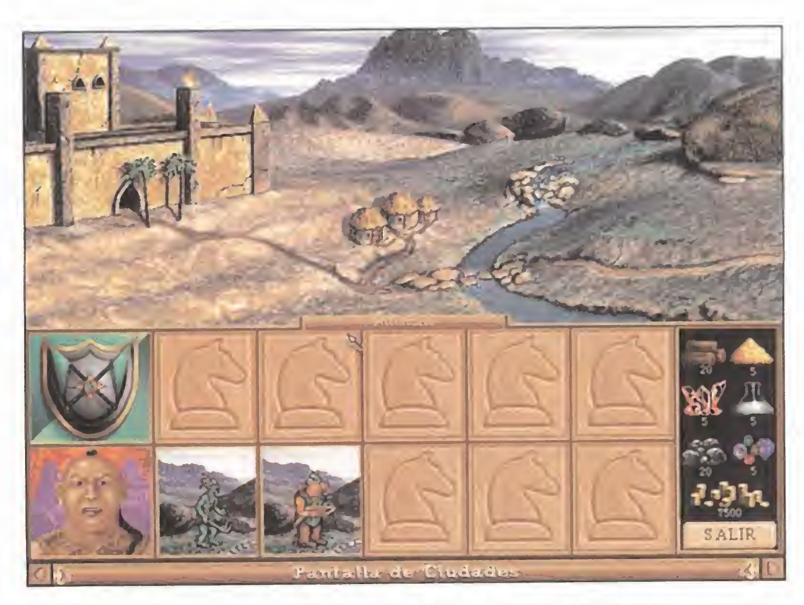


Los maestros espaderos son unos duros contrincantes; rápidos y muy resistentes, son capaces de acabar con cualquier ejército, por muy numeroso que éste sea.

Los héroes ahora podrán aprender ciertas pericias que les harán más y más poderosos

SEGUNDA PARTE IMPRESIONANTE

«Heroes of Might and Magic II» echa por tierra el dicho de que segundas partes nunca fueron



Los bárbaros cuentan con la ventaja de que no les afectan los cambios de terreno, por lo que moverán siempre igual.

buenas. Todos aquellos que, en su momento, disfrutaron de lo lindo con la primera parte, se volverán locos con el sucesor, pues los señores de New World Computing han conseguido algo tremendamente difícil, como es respetar los esquemas del juego original y a la vez conseguir que no sea lo mismo de siempre.

Para lograrlo, han incluido una serie de mejoras y ampliaciones que pasamos a contaros:

• En primer lugar, dos clases más de héroes, los magos, con criaturas como los golem de hierro, los halflings, los jabalíes y los titanes; y los nigromantes, que controlan a los esqueletos, los vampiros, los zombies y los dragones de hueso, entre otros, además de que se ha aumentado el número de criaturas enormemente, habiendo ahora elementales de fuego, tierra, agua y aire, medusas, etc.

• Ahora se pueden mejorar los edificios, consiguiendo así que tus criaturas sean más poderosas. Por ejemplo, los dragones de los Warlock comienzan siendo verdes,

LA MAGIA, PARTE IMPORTANTE

Construir los cinco pisos de la cofradía de magos será uno de los objetivos principales, pues los hechizos más poderosos, como el Armageddon, la explosión, la hipnosis y la puerta dimensional se encuentran en el último de ellos, y algunos pueden hacer que tu victoria se decante hacia un lado u otro, según esté en manos del enemigo o en las tuyas.



LOS NUEVOS EJÉRCITOS

A los ya existentes, Warlock, Hechicera, Caballero y Bárbaro, se unen dos más: Mago y Nigromante.





MAGO

Comienzan con un elevado nivel de magia en su haber, aunque con pocas aptitudes para la lucha.

Sus criaturas son: Halflings, que disparan con sus hondas y son baratos.

Jabalíes, tan rápidos como los lobos de los bárbaros y no tan caros.

Golems de hierro, lentos pero poderosos, además mejorando la fundición puedes convertirlos en golems de acero que son más rápidos.

Pájaro Rock, un gigantesco águila que en grandes cantidades provocan un daño masivo, además de tener la capacidad de volar.

Magos, con su hechizo de rayos pueden acabar en segundos con cualquier unidad por muy numerosa que sea y tan lejos como esté. Pueden convertirse en archimagos mejorando la torre.

Gigante de las tormentas, la unidad de élite de los magos. Resistentes y poderosos, aunque muy caros. Pueden convertirse en titanes que atacan desde lejos y que son, sin duda, la mejor unidad del juego.

NIGROMANTE

Su característica principal es la necromancia, con la que pueden resucitar a los muertos en la batalla como esqueletos que se unen a su ejército.

Sus criaturas son:

Esqueletos, la unidad más baja, pero rápida y en grandes cantidades demoledora. Gracias a la capacidad especial de la necromancia, tras pocos combates, podemos juntar una verdadera legión.

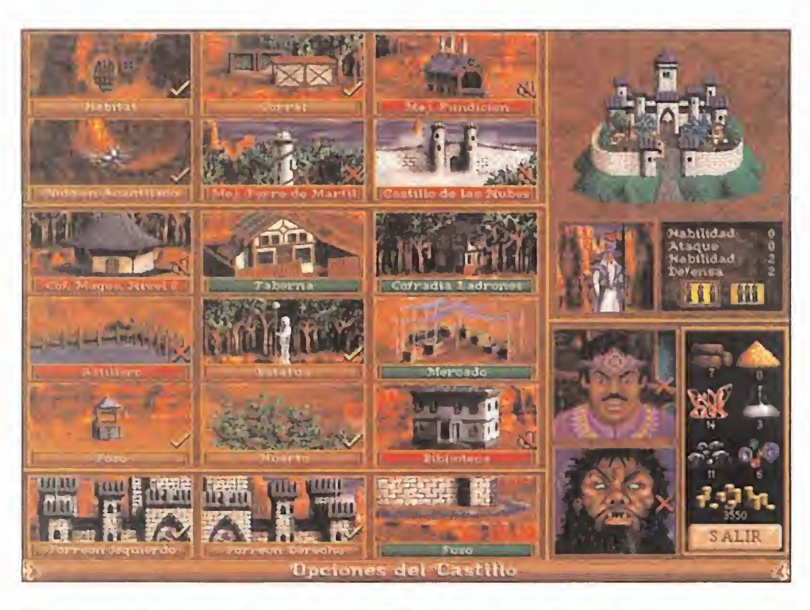
Zombies, aunque al principio son muy lentos y torpes, una vez mejorados a zombies mutantes, su rapidez y fuerza aumentan.

Momias, que además de poder mejorarse, tienen entre sus habilidades la de infectar a la unidad atacada con el hechizo de maldición.

Lyches, es tal vez la mejor unidad en relación calidad precio. Son resistentes, pueden ser mejoradas a power lyches, con lo que todos sus parámetros aumentan, atacan a distancia y sus disparos hacen el mismo efecto que una bola de fuego, por lo que todas las unidades enemigas que estén juntas, serán afectadas por un sólo impacto.

Vampiros, que pueden ser mejorados a señor de los vampiros. Son poderosos y vuelan. ¿Qué más quieres?

Dragones de hueso, aunque menos poderosos que los dragones normales, también son sustancialmente más baratos y hacen mucho daño.



Encima de los héroes, se encuentra la opción de la caseta del capitán que servirá para proteger el castillo en ausencia de un héroe y así poder lanzar hechizos, cosa que con las criaturas solas no podríamos hacer.

En «Heroes of Might and Magic II» se han incluido dos nuevos tipos de héroes: el Mago y el Nigromante







PRIMEROS PASOS











Esta pequeña guía te puede servir si no has jugado con la primera parte y eres más bien novato en esto de crear ejércitos.

1. Primero, contrata todas las tropas que tengas preparadas en tu castillo y construye otro edificio para conseguir más tropas.
2. A continuación saca a tu héroe del castillo, pero sólamente unas pocas casillas. Crea otro héroe, a ser posible del mismo tipo que el anterior, y cédele las tropas que poseas.
3. Comienza a recoger todas las materias primas que haya desperdigadas y a conquistar minas. Si ves un tesoro, no elijas el dinero, sino la experiencia, ya que conviene hacer poderoso a tu héroe cuanto antes.
4. Lo primero que hay que construir serán los edificios de los que salen tropas para, más adelante, más o menos en el cuarto o quinto día, la cofradía de magos y, al final, en el último día de la semana, el pozo para doblar las unidades que se creen.
5. Una vez que tengas la mayoría de las construcciones, crea los torreones izquierdo y derecho, y el foso, para defender tus pertenencias.





pero si mejoramos la torre, pueden convertirse en rojos y más tarde en negros, más caros de comprar, pero mucho más poderosos y resistentes.
• Otra cosa que se ha incluido son las secuencias de vídeo a modo de presentación, que aparecerán en el modo campaña y que irán presentando los distintos escenarios sobre los que nos enfrentaremos.
• New World Computing ha traducido «Heroes of Might and Magic II» totalmente al castellano, a nivel de voces y texto, si bien en este último se han presentado ciertos problemas, como el hecho de que la "ñ" no existe, con lo que nuestros monstruos hacen puntos de "dano", o que parece que los acentos no existen. Éste puede ser considerado como el punto más bajo de «Heroes of Might and Magic II».
• La banda sonora ha sido realizada en formato de CD Audio, con lo que podemos imaginarnos la calidad de la misma, ya que además se han incluido un amplio número de pistas. Cada castillo tiene una canción diferente, y si estamos en terreno nevado, de bosque o de pantano, también suena una melodía distinta.



• El juego por red se ha mejorado y ahora se pueden evitar las tediosas esperas de los turnos del contrario, ya que a diferencia de la primera parte en la que teníamos tiempo para tomarnos varios cafés mientras el que controlaba al otro ejército movía a sus héroes o luchaba contra criaturas, ahora podemos realizar mejoras en el interior de nuestro castillo, comprar tropas, etc.

• Nuestros héroes pueden conseguir habilidades específicas mientras consiguen experiencia, a parte de las que ya estaban antes, como ataque, defensa, conocimiento y demás. Ahora habrá navegación, para movernos más en el mar, balística, para ser más certero con la catapulta en los asaltos a castillos, necromancia, para resucitar tropas muertas como esqueletos que se unen a tu ejército, ojo de águila, para identificar los hechizos usados por tu enemigo y unirlos a tu libro mágico, y más que iréis descubriendo según vayáis avanzando en el juego.

El modo campaña tiene escenas de vídeo que dan pie a las diferentes misiones que componen el juego

ADQUISICIÓN OBLIGATORIA

Si la primera parte creó seguidores, con la segunda se juntará una verdadera legión de jugadores entusiasmados. La calidad de la misma se ha elevado prácticamente al cubo y todos los fallos o puntos flojos que podía tener «Heroes of Might and Magic», aquí se han subsanado.

Si la estrategia es tu género favorito y estás buscando un programa que mezcle la acción medieval de «Warcraft II», la serena tensión de «Fantasy General», el amplio abanico de posibilidades que posee «Command & Conquer: Red Alert», y que además conserve el encanto de su predecesor, «Heroes of Might and Magic II» es tu juego.

C.F.M.

LA MEJORA DE LOS EDIFICIOS

Una de las novedades de «Heroes of Might and Magic II», y factor de gran importancia a la hora de construirnos un ejército poderoso, es la de la mejora de algunos de los edificios. Aunque nunca será obligatorio el hacerlo para acceder a otra clase de construcciones, sí será necesario y se notará sobre todo con las unidades más poderosas. Enfrentad si no a un dragón verde contra uno negro, o a un gigante de las tormentas contra un titán y ved qué es lo que pasa.













Speed Demons

VELOCIDAD Y ACCIÓN



En este lugar podrás modificar y mejorar las prestaciones de tu vehículo, además de comprar nitros y realizar sobornos que te sumen puntos en la clasificación de la carrera.



Efecto Caos y Dinamic Multimedia han finalizado un ambicioso proyecto del nuevo software español: «Speed Demons». Un apasionante arcade de carreras en el que podremos ponernos a los mandos de los vehículos más rápidos del planeta.

EFECTO CAOS/ DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95/ OS/2)**
ARCADE/CARRERAS

Seguramente la mayoría de vosotros recordaréis dos títulos que han pasado a la historia del software como los arcades de carreras más divertidos. Uno de ellos era «Super Sprint», donde llevábamos coches de F 1, y el otro «Off Road», en el que hacíamos lo propio con todoterrenos. Pues bien, a esos dos se une ahora «Speed Demons», un juego de acción frenética sobre ruedas que nos trae un buen sabor de boca, recordándonos lo bien que lo pasamos en su momento con los programas mencionados.

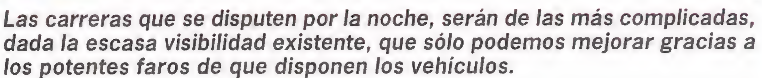
En esta ocasión son tres los tipos de coches entre los que podremos elegir, teniendo cada uno sus propias características de velocidad, aceleración, resistencia y demás.

Puedes definir tu propia liga y luego participar en ella junto con tus compañeros

Por supuesto, nuestra primera labor será la de probar cada uno hasta descubrir aquel que se acomode más a nuestras pretensiones, para a continuación, comenzar una liguilla, donde así demostraremos nuestra pericia al volante.

Iniciaremos la competición con cien mil dólares en nuestro bolsillo, una cifra bastante pequeña, dado que mejorar las especificaciones técnicas de nuestro vehículo es enormemente caro. Dichas mejoras se podrán realizar en el garage y serán a nivel de motor, ruedas y suspensión, pudiendo, aparte, comprar nitros y sobornar al juez de la carrera que añadirá un punto más a nuestra clasificación.




Las carreras que se disputen por la noche, serán de las más complicadas, dada la escasa visibilidad existente, que sólo podemos mejorar gracias a los potentes faros de que disponen los vehículos.

En «Speed Demons» hay tres tipos de coches, con sus propias características

CREA TU PROPIA LIGA

Si tras numerosas horas pegados al ordenador, las ligas que vienen precreadas se os quedan pequeñas, «Speed Demons» os dará la posibilidad de crear las vuestras propias, definiendo todos los parámetros que aparecen en pantalla, para después jugarla, bien en solitario, contra el ordenador, o con vuestros amigos en modo red. Estos son los eventos modificables:

Clima: que podrá ser soleado, lluvioso, nevado o aleatorio, lo que afectará sobre todo en la forma de controlar el coche, y en particular los derrapes y frenazos, que serán mucho más largos y exagerados en las dos últimas opciones.

Momento del día: por la mañana, momento en el que podemos verlo todo con claridad, o por la noche, cuando únicamente contamos con los faros de nuestro coche como modo de visión.

Número de vueltas: decidiendo lo larga que puede ser la carrera.

Tipo de carrera: competición contra otros vehículos en la que saldrán todos a la vez, o Contrareloj, donde la misión será hacer la vuelta más rápida y los participantes irán saliendo por turnos.

Sentido de la circulación: pudiendo competir en los circuitos hacia la izquierda y hacia la derecha, variando la dirección.





MODO DOS JUGADORES



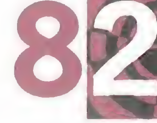
Si no dispones de un sistema de red para competir con tus amigos, podrás hacerlo en el modo de dos jugadores, donde se divide la pantalla, mostrando independientemente las acciones de cada uno de los dos participantes como si de dos monitores en uno se tratara.

DIVERSIÓN ANTE TODO

Si existe un calificativo que se amolda perfectamente al título que nos ocupa, es divertido. De hecho, ese parámetro alcanzará cotas insospechadas en el modo de juego por red, donde podrás competir hasta con cinco amigos tuyos en una liga precreada, o bien diseñada por ti.

Si desde la década de los ochenta, momento en el que pudisteis jugar con «Super Sprint», no habéis vuelto a ver ningún título con tanta jugabilidad y capacidad de divertir, estáis de suerte, ya que «Speed Demons» mezcla todo lo bueno de los juegos de antaño, con las posibilidades técnicas de los equipos actuales.


C.F.M.



Manx TT Superbikes

A TODO GAS

Para todos aquellos amantes de la velocidad sobre dos ruedas, Sega y su genial grupo de programación AM3 han hecho posible disfrutar en nuestros hogares de una de sus más exitosas máquinas recreativas: «Manx TT Superbikes».



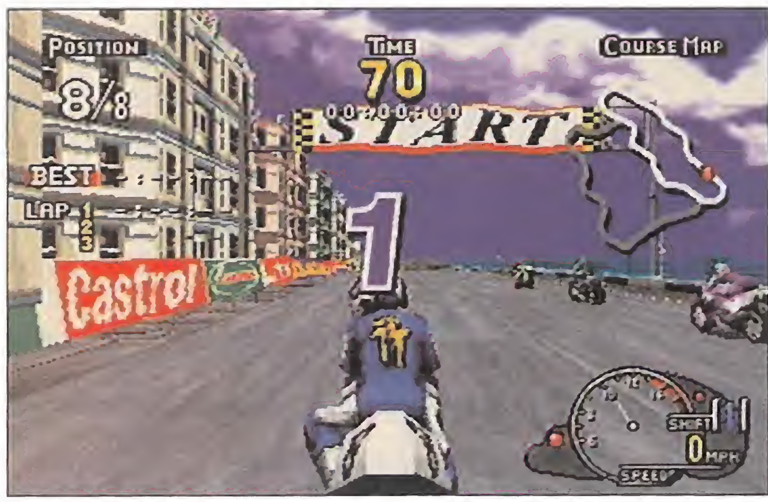


AM3/SEGA
Disponible: **SATURN**
ARCADE

Una de las características de Sega ha sido su continua dedicación y producción de juegos deportivos y, en particular, con el motor como protagonista. Desde que su clásico «Out Run» nos maravillara a todos han pasado muchos años, pero sus lanzamientos siguen impactando allí donde aparecen, por su técnica de vanguardia. El arcade que nos ocupa en estos momentos no ha sido menos, y su éxito y calidad original está fuera de toda duda; tan sólo queda un reto: que la conversión mantenga todas las claves que hicieron que su hermana mayor maravillara a propios y extraños. AM3 ha sido el grupo de programación encargado del proyecto, y esto, como ocurrió en «Sega Rally», es casi una garantía de calidad.

GRAN CILINDRADA

Este nuevo simulador recrea las carreras de superbikes que se celebran en cualquiera de los dos



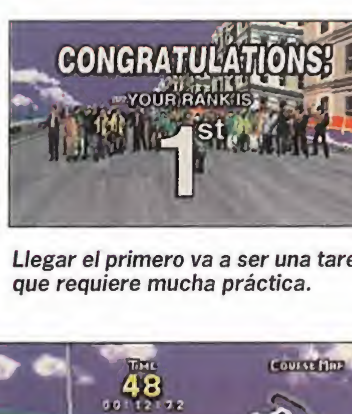


Para poder avanzar en este juego, será necesario hacerse con un dominio absoluto de la moto que pilotamos.

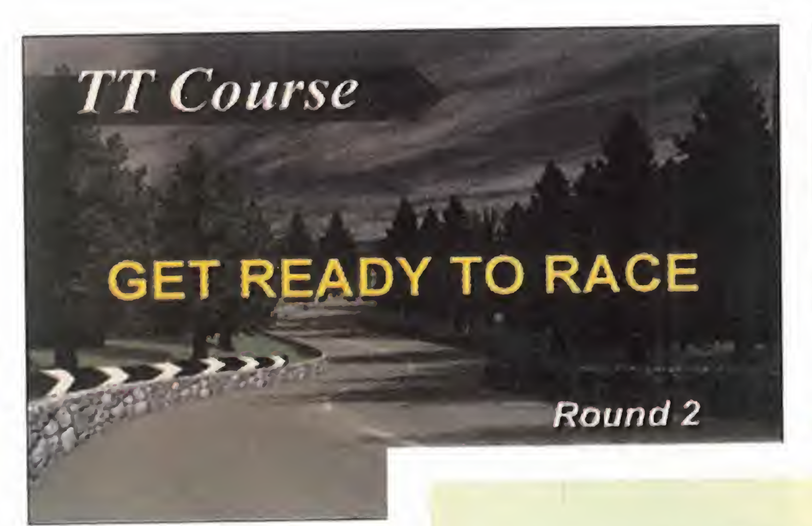
El mismo grupo que programó «Sega Rally», se descuelga ahora con este excelente arcade



El modo fantasma es de gran utilidad para poder mejorar nuestros registros a base de limar pequeñas imperfecciones.



Llegar el primero va a ser una tarea que requiere mucha práctica.





El número de circuitos podría haber sido ampliado, pues dos pueden llegar a quedarse cortos

circuitos de la isla de Manx –T.T. Course y Laxey Coast–. Nada más introducir el CD en la consola lo que aparece es un vídeo de presentación que da una primera impresión positiva y nos hace entrar en calor. Lo siguiente es el habitual menú donde podremos escoger entre partida Arcade –una carrera en el circuito preferido–, Saturn –competición en la que avanzaremos por distintas pruebas–, Carrera contrarreloj y Dos jugadores. Para esta última opción la pantalla se dividirá en dos horizontalmente –"splitscreen"– siendo necesario disponer de dos mandos para disfrutarla.

Para llevar a cabo virajes de impresión, derrapadas asombrosas, pasadas por el interior y demás acciones típicas del motociclismo han sido puestas a nuestra disposición ocho motos de igual chasis –Honda RVF-RC45–, aunque diferentes prestaciones, sin contar otras tres ocultas que han sido sacadas del "Team Sega Suzuki" que compitió realmente en el campeonato de 1.996. No hace falta decir que acceder a estas tres motos no será tarea sencilla ni mucho menos.

EL ORIGINAL

Sega, todo un líder del sector recreativo, aprovecha este filón para sus conversiones a consola y, en ocasiones, a PC. No cabe duda que, aunque la conversión posea una calidad equiparable al original en ciertos aspectos, nunca podrán sustituirse las súper pantallas y monturas que incluyen estos arcades y que les dan ese realismo difícil de conseguir en los hogares. Cambiar el manejo de la máquina por el de un pad es algo traumático que puede ser suavizado si dicho mando es analógico –el control se hace más suave–. De todos modos, y aún poseyendo el programa para consola, una partida de vez en cuando a la versión arcade es otra historia.





Dos perspectivas –interior y exterior– nos permiten seguir la acción. Las diferencias son notables.

También ha sido incluido, al igual que en «Sega Rally» o «Moto Racer», el famoso modo fantasma que nos brinda la posibilidad de competir contra el mejor tiempo del circuito representado por una moto fantasma –llamada así porque no se puede colisionar con ella–. Esto nos brinda la posibilidad de depurar nuestra técnica de pilotaje al poder percibir los puntos flojos de nuestros mejores registros y así llegar a dominar la moto por completo, pues sin esto es "harto" complicado pasar de la segunda prueba.

UN GRAN CONJUNTO

Aunque la mejor forma de apreciar el conjunto es, por supuesto, un vistazo a la pantalla, para quienes no tengan esa posibilidad una breve descripción sería: excelentes gráficos, scroll de gran suavidad, sonido acorde con el conjunto, acción sin limites y una dificultad que pondría al mismo Álex Crivillé en un verdadero aprieto. Un juego que no defraudará a los incondicionales del motor y al que, buscando un pero, podían haber añadido más circuitos.

J.J.V.



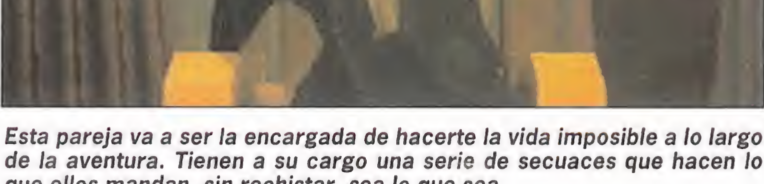
Torico

LA ODISEA DEL VIAJERO

Las consolas de 32 bit, gracias a sus capacidades técnicas, muy superiores a las de sus hermanas pequeñas de 16, han hecho posible que juegos como las aventuras gráficas, que parecían estar limitadas a los usuarios de PC, atraviesen la barrera y lleguen a este terreno, donde antes sólo se podían ver arcades, plataformas y matamarcianos.



Éste es tu compañero de celda y más adelante se convertirá en uno de tus más valiosos aliados. Colecciona mariposas y es un hombre lleno de secretos sorprendentes.



Esta pareja va a ser la encargada de hacerte la vida imposible a lo largo de la aventura. Tienen a su cargo una serie de secuaces que hacen lo que ellos mandan, sin rechistar, sea lo que sea.

SEGA
Disponible: **SATURN**
AVENTURA

Aunque no ha sido traducido al castellano, el inglés utilizado es muy claro y conciso

Y una muy buena muestra de ello es «Torico», donde encarnamos a Fred, un viajero que tras perder la memoria, cuatro años atrás, todo son problemas para él. De hecho, comienza la aventura preso en la cárcel, de la que tendrá que escapar, para posteriormente salir de la ciudad de Moon, cosa que no le resultará tan sencilla, ya que el personaje que gobierna en el lugar y sus secuaces le pisan los talones. Sin embargo, la bondad y simpatía, innatas en Fred, le permitirán ganarse la confianza de todos los habitantes; la vendedora de flores, el relojero, la posadera, su antiguo compañero de celda y demás, lo que le ayudará a conseguir pistas y objetos necesarios para llevar a cabo su misión personal.

LOS GRÁFICOS, SU MEJOR CUALIDAD

El apartado gráfico ha sido uno de los más cuidados del juego, y se nota nada más empezar, ya que tanto los escenarios como los personajes han sido completamente renderizados, lo que aumenta enormemente su calidad y definición. Y es precisamente en los primeros donde nos damos mejor cuenta pues, cada vez que nos desplazamos por las calles de la ciudad podemos disfrutar de unos movimientos de fábula en los que no se puede apreciar ni un salto de imagen ni ningún cambio brusco, sino que todo se desarrolla de



La calidad de todos los escenarios es más que sobresaliente, gracias al proceso de renderización al que han sido sometidos.



EL PERSONAJE PRINCIPAL

Fred pertenece a una raza muy querida por todos, los viajeros, y muestra de ello es el curioso tatuaje que tiene en medio de la frente y que más de una vez le traerá problemas. Perdió la memoria hace cuatro años y ahora está dispuesto a recuperarla, sea como sea.





«Torico» es un buen ejemplo de cómo adaptar una aventura a las consolas

EL INVENTARIO

En esta pantalla se reflejarán todos los objetos que vas recogiendo. Uno de ellos es el diario, que lo tendrás desde el principio y servirá para grabar las partidas que tengas más avanzadas y no tener que comenzar una de nuevo cada vez.



forma suave y continuada, a pesar de lo cargada que pueda estar la pantalla de elementos diferentes. La música también ha sido tratada con gran esmero y todas las melodías, de un estilo que viaja entre el clásico y el New Age, están en formato de CD Audio lo que, no sólo aumenta la calidad hasta niveles insospechados, sino que también nos permite oírlas en una cadena musical normal y corriente.

A FALTA DE RATÓN...

Sin embargo, aún existe un importante problema a la hora de realizar una aventura gráfica para consola que aún no se ha subsanado del todo, y es lo referente al ratón. Dado que este periférico no ha sido construido en la mayoría de los casos, obliga al jugador a moverse con el pad, lo que dificulta enormemente la acción dada la menor precisión en el movimiento,y aunque en el caso de «Torico» prácticamente se ha logrado adaptar el juego a las posibles acciones y respuestas del pad, se sigue echando de menos un método alternativo de control.
«Torico» ya está disponible en todas las tiendas y es un título que verdaderamente merece la pena que poseáis, si lo que queréis es disfrutar de algo diferente a lo que estáis acostumbrados a jugar con vuestra Sega Saturn.

C.F.M.



Iron & Blood

COMBATES ROLEROS

«Iron&Blood» es el nuevo arcade de lucha 3D de Acclaim, compañía con amplia experiencia en este tipo de juegos. Con buenos movimientos, gráficos espectaculares, variedad de luchadores y nuevas habilidades, promete ofrecer mucha diversión al gran número existente de incondicionales seguidores de este género.





La zona de lucha está limitada por una fuerza invisible que jamás debe ser superada por los contrincantes; de lo contrario...

La principal novedad es el modo campaña, donde manejaremos un equipo entero de luchadores

TAKE 2/ACCLAIM
Disponible: **PC CD/PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD**
ARCADE

Los arcades de lucha 3D han estado, hasta ahora, más ligados al mundo de la consola que al PC. Su éxito es irrebatible y juegos como «Virtua Fighter» y «Tekken 2» han sido números uno por su gran calidad. En el PC las cosas no han seguido el mismo camino, pues varios han sido los títulos aparecidos hasta el momento, pero menos exitosos que en las consolas. Este programa viene a demostrar el potencial que ofrecen los compatibles y puede llenar el hueco que tantos usuarios echaban en falta. «Iron & Blood» posee, además, reminiscencias del universo Ravenloft. Sus creadores, grandes aficionados al rol, no han podido evitar –o no lo han querido– que el juego recibiera influencias de AD&D. Los guerreros que incluye representan claramente la mayoría de las clases AD&D –paladines, magos, clérigos...– y monstruos habituales por esos lares –goblins, lobos, etc.–. Por si esto fuera poco, durante la lucha los personajes pueden usar objetos mágicos.

La principal diferencia con respecto a los demás juegos del género es que se puede realizar una campaña contra el ordenador u otro jugador en la que no se manejará a un solo personaje; cada jugador elige un grupo entero de héroes míticos y villanos que lucharán contra el grupo enemigo. A base de ir alcanzando victorias los luchadores irán aumentando su nivel, adquiriendo objetos mágicos, añadiendo nuevos miembros al grupo, etc.



VARIEDAD ANTE TODO

Para deleite de "peleones" empedernidos, se incluyen 16 luchadores –más cuatro jefes–, variados escenarios, 1.600 animaciones, distintos ángulos de cámara, multitud de movimientos ofensivos por personaje –16 normales, 3 combos y 5 mágicos–, y sonido 3D. Todas estas características hacen que el producto vaya ganando puntos hasta convertirlo en uno de los mejores en su género.



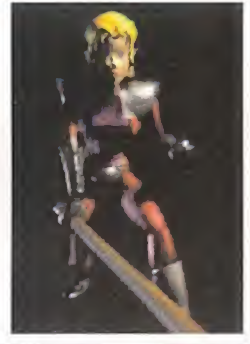


Multitud de vistas de la acción pueden ser seleccionadas en cualquier momento del combate.

¡16 LUCHADORES!

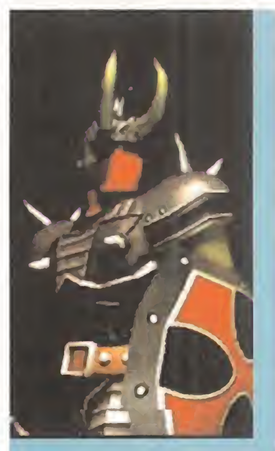
Para que a nadie le falte un personaje con el que identificarse, 16 principales y cuatro jefes han sido incluidos. Cada uno tiene sus propias combinaciones de golpes y magias. La lista es muy extensa, pero ahí van algunos de sus nombres: Darius el gladiador, Xenobia el guerrero, Ardrus el esqueleto, Sasha el lobo...















En el modo campaña tendremos a nuestra disposición un grupo de varios personajes, aunque no todos simultáneamente, claro está.

Los luchadores irán subiendo de nivel y adquirirán objetos mágicos a medida que se alcen con victorias

En este tipo de programas, uno de los aspectos más importantes es el técnico y, en este caso, la calidad es destacable, ya que gráficos SVGA de hasta 1.024x768, sombreado Gouraud, rapidez y suavidad de movimientos hablan por sí solos. Todo esto, claro está, tiene su precio: es necesario un Pentium potente para que el juego corra en alta resolución, aunque para personas menos afortunadas, se ha mantenido la opción del 320x200.

TODOS A PRACTICAR

Como es habitual en este género, se requiere un proceso de práctica que permita habituarse al gran número de golpes y combinaciones posibles, preferiblemente con pad. Una vez logrado esto, estaremos en condiciones de disfrutar de un juego que dará muchas horas de diversión solitaria o en compañía de algún rival humano. Sin llegar al extremo de afirmar que es original –a estas alturas sería harto complicado– sí que incluye elementos novedosos; nos referimos al modo campaña e influencias de AD&D, que añaden un nuevo aliciente.

En fin, un gran juego, notable técnicamente, que no se limita a ser uno más entre el montón.

J.J.V.

80

Leer o Morir. No te quedes atrás.



Dos 5 Manual de Usuario (832 pgs)
Ref. 1957-X PVP 4.820 Ptas.

Todo el conjunto de órdenes que el DOS utiliza para comunicarse con el usuario. Enseña a dominar el bloque de funciones que el sistema ofrece a los programadores para construir y diseñar programas de aplicación, desde los niveles básicos a los más complejos.



Sistemas Operativos (368 pgs)
Ref. 1920-0 PVP 2.290 Ptas.

Describe todos los principios fundamentales que inspiran la construcción de los sistemas operativos de los ordenadores. Con numerosos ejemplos y su correspondiente solución y comentarios.



Windows 95 (532 pgs)
Ref. 2354-2 PVP 4.200 Ptas.

La primera obra en castellano sobre este entorno operativo. Acerca al lector a todas las posibilidades de uso del paquete, incluidos los programas para comunicaciones y especiales.



Microprocesadores de 32 bits (362 pgs)
Ref. 1479-9 PVP 2.540 Ptas.

Proporciona una información clara, sencilla y práctica a los conocedores de los microprocesadores de 8 y 16 bits.



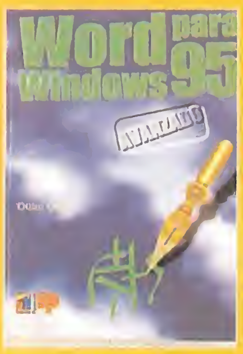
Montaje, Configuración y Reparación del PC
(248 pgs) Ref. 2281-3 PVP. 1.890 Ptas.

Permite al usuario de PC elegir y montar su propio equipo, actualizarlo o ampliarlo, y configurarlo adecuadamente, para conseguir de él un alto rendimiento por el mínimo coste posible.



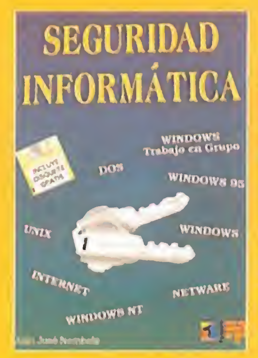
Virus Informáticos (304 Pgs+ Disquette)
Ref. 1799-2 PVP 5.060 Ptas.

¿Qué es un virus? ¿ cómo funciona? ¿cómo se construye? ¿cómo protegerse de ellos?
Este libro responde de forma sencilla y completa a estas preguntas.



Word para Windows 95 Avanzado
(752 pgs) Ref. 2355-0 PVP 5.900 Ptas.

Presenta los novedosos conceptos de este procesador de textos. La técnica utilizada en la obra se centra en ofrecer múltiples ejemplos, dando cuerpo y volumen a esta cuidada edición.



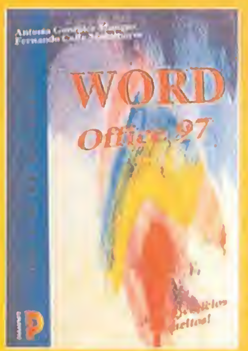
Seguridad Informática (incluye disquete)
(280 pgs) Ref. 2341-0 PVP 3.000 Ptas.

Conozca cuáles son las amenazadas que acechan a sus datos y las formas de protegerse contra ellas. Incluye disquette con aplicaciones de dominio público.



Excel Office 97 Guía Rápida (328 pgs)
Ref. 2364-X PVP 1.995 Ptas.

Este libro explica de manera breve y sencilla los conceptos y formas prácticas necesarias para diseñar sus hojas de cálculo con Microsoft Excel 97. Los capítulos son fáciles de seguir e incluyen ejemplos prácticos.



Word Office 97 Guía Rápida (336 pgs)
Ref. 2365-8 PVP 1.995 Ptas.

Esta guía proporciona las técnicas necesarias para el correcto manejo del procesador de textos Microsoft Word 97 de forma sencilla y detallada, desde los conceptos básicos, hasta las funciones más complejas.



Lab View. Programación Gráfica para el control de la instrumentación. (424 pgs)
Ref. 2339-9 PVP 3.500 Ptas

Todas las características del LabView, desde las más simples como estructuras secuenciales e interactivas, hasta las prestaciones más avanzadas CIN (Code Interface Node).



MIcrocontroladores PIC (192 pgs)
Ref. 2373-9 PVP 2.300 Ptas.

Esta obra, verdadero manual del usuario de los circuitos PIC 16CXX, le suministra todas las informaciones útiles y necesarias para conocer y utilizar estos originales microcontroladores



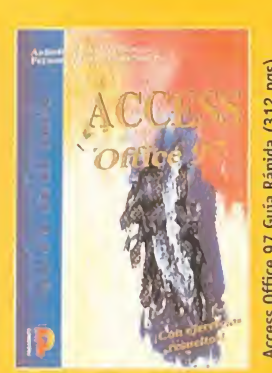
C ++ STL, plantillas, .. (256 Pgs)
Ref. 2362-3 PVP 2.500 Ptas.

En C++ existen ciertas normas de estilo que se desprenden tanto de la sintaxis del lenguaje como de prudentes decisiones de diseño íntimamente relacionadas con la Tecnología de Objetos.



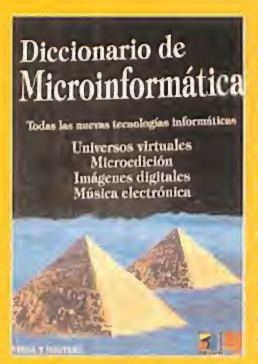
Power Point para Windows 95 (248 pgs)
Ref. 2342-9 PVP 2.500 Ptas.

Este excelente programa le permite realizar presentaciones electrónicas de calidad profesional sin hacer grandes esfuerzos. Una obra eminentemente práctica, con múltiples ejemplos.



Access Office 97 Guía Rápida (312 pgs)
Ref. 2372-0 PVP 1.995 Ptas.

Este libro le permitirá manejar Access 97 de forma sencilla y en poco tiempo; para ello se describen paso a paso los principales procedimientos, ilustrándolo con ejemplos y figuras.



Diccionario de Microinformática (552 pgs)
Ref. 23328-3 PVP 4.675 Ptas.

Explica con claridad los conceptos utilizados en el ámbito de la microinformática y otras disciplinas afines. Dirigido tanto a principiantes como a personas expertas.

Selección de Libros de Informática



Internet (752 pgs + disquette)
Ref. 2334-8 PVP 5.800 Ptas.

Este libro cubre distintos niveles de experiencia, desde el neófito hasta el experto, atendiendo a las inquietudes y necesidades del usuario de América Latina y España. Incluye disquette.



Diccionario de Informática Inglés-Español-Francés (784 Pgs)
Ref. 1413-6 PVP 4.690 Ptas.

Más de 11.000 términos utilizados en informática, telecomunicaciones, automatización, microinformática, tratamiento de textos, etc. Incluye abreviaturas.



Programación C++ (446 Pgs)
Ref. 2217-1 PVP 4.100 Ptas.

Destinado a quienes deseen profundizar en la programación en C++. Muestra, no sólo la sixtasis y uso del lenguaje, sino todas sus numerosas funciones y aplicaciones.



Programación Orientada a Objetos en C++
(336 pgs) Ref. 2056-X PVP 3.040 Ptas.

Indice extractado: Conceptos básicos. Donde C y C++ difieren. Entrada y salida de datos. De la objetividad de lo racional. Funciones virtuales. Conclusiones. Anexos.



Comunicaciones: Interfaces, módems, redes, normas y protocolos (266 pgs)
Ref. 1773-9 PVP 3.010 Ptas.

Indice extractado: Interface. Sistemas de conmutación. Modems, qué y cómo son. Multipunto y multiplexores. Protocolos. Redes. Métodos de transmisión. Centrales privadas. El teleproceso.



3D Studio, Animación y proyectos de Diseño
(464 pgs) Ref. 2122-1 PVP 4.190 Ptas.

Indice extractado: Diseño de formas planas. Generación de sólidos. El 3D Lofter. Creación y transformación de materiales. Animaciones en el 3D Studio.



3D Studio Diseño de Imágenes Fotorrealistas 3D
(444 pgs) Ref 2121-3. PVP 3.850 Ptas.

Iniciación al 3D editor. Creación y modificación de entidades en el 3D editor. Cámaras, luces, transformación final del diseño. Funciones auxiliares de diseño en el 3D editor. Técnicas de asignación de materiales.



Turbo C ++ (806 pgs)
Ref. 2036-5 PVP 4.580 Ptas.

Una guía completa de Turbo C, tanto del lenguaje y del compilador, como del entorno de programación.Se hace hincapié en la importancia de saber resolver problemas y cómo afrontarlos.



Disco Duro (320 Pgs)
Ref. 1638-4 PVP 3.430 Ptas.

Ayuda al usuario a obtener el máximo partido de disco duro de su ordenador, a resolver muchos problemas, a optimizar su uso, a realizar copias de seguridad, a ejecutar el software residente, etc.



IBM-PC y Compatibles (168 pgs)
Ref. 1645-7 PVP 1.740 Ptas.

Destinado a aquellos usuarios que desean saber toda la filosofía en la que se basa la pareja PC-DOS y los principales elementos mecánicos del equipo y de acceso al ensamblador.



Modems, Todo sobre Telecomunicaciones
(396 pgs) Ref. 1977-4 PVP 3.010 Ptas.

Sistema actual de las comunicaciones por módems, centrándose especialmente en las redes que ya funcionan a pleno rendimiento en España. Incluye la lista actualizada de los BBS-FIDO de España y todos los recursos disponibles en redes de comunicaciones.



Las 15 Primeras Horas ... DeluxePaint II
(160 pgs) Ref. 1973-1 PVP 2.400 Ptas.

Dominará sin esfuerzo el 80% de las posibilidades que ofrece este programa. Recomendada para usuarios de cualquier versión.

PEDIDOS: Teléfono (91) 654 61 64, Fax (91) 654 72 72 , E-mail pedidos@hobbypress.es
o envíanos el cupón por correo a: Hobby Post, Calle Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.

Plazo de entrega: 10 - 15 días. MM

DATOS PERSONALES

Nombre.................... Apellidos..................
Dirección..
Localidad .... C.Postal..................
Provincia.................. Teléfono ....

FORMA DE PAGO

❑ Adjunto talón a nombre de Hobby Post
❑ Con cargo a tarjeta de crédito VISA
Número ____________ Fecha caducidad ______

TITULO DEL LIBRO	REFERENCIA	P.V.P.
	G. Envío(*)	
(*) 1 libro: 300 Pts; 2 libros: 450 Pts; 3 libros o más: 550 Pts	Total Pedido	

Cuentan las crónicas vikingas que, hace muchos años, tres valerosos guerreros, llamados Erik, Olaf y Baleog, fueron atrapados por un diabólico extraterrestre, llamado Tomator, el día que se celebraba la fiesta de la recogida de la cosecha. Las mismas crónicas relatan que los tres amigos realizaron un viaje espacio-temporal que les trasladó a un mundo para ellos desconocido y lleno de peligros en el cual, después de vivir sorprendentes aventuras, consiguieron derrotar a ese ser que les había arrancado de sus hogares y encontrar el camino de vuelta a casa.

LOST VIKINGS 2

Leyendas de vikingos

NORSE BY NORSE WEST

Pero los vikingos, como la mayoría de los pueblos civilizados, saben que todas las buenas historias tienen casi siempre una segunda parte. Y la aventura de Erik, Olaf y Baleog continúa el día en el que, regresando a su aldea a bordo de su barco después de un largo viaje de pesca, el malvado Tomator vuelve a atraparlos con objeto de vengarse de las humillaciones vividas en el pasado.

Los tres vikingos son trasladados a una extraña nave donde, después de tener que aguantar las insufribles amenazas de su antiguo enemigo, un robot enviado por Tomator se dispone a conducirles a sus celdas. Pero justo en ese momento se produce un inesperado fallo en los sistemas y un imperdonable descuido por parte de uno de los vikingos les conduce a un lugar desconocido que no se parece en absoluto a su barco ni a su aldea. La aventura ha vuelto a comenzar.

ANTES DE EMPEZAR

Los aficionados que disfrutaron con las aventuras de Erik, Olaf y Baleog en la primera parte de «Lost Vikings», comprenderán enseguida el mecanismo de esta segunda parte, ya que su funcionamiento es muy similar a la primera. Pero para aquellos que son nuevos en este mundillo o simplemente no tuvieron la ocasión de conocer el juego original, explicaremos en pocas palabras que «Lost Vikings 2» es un divertidísimo juego de inteligencia en el que, un poco en la línea de programas tan míticos como «The Humans» o el archiconocido «Lemmings», debemos controlar tres personajes, cada uno con unas habilidades muy diferentes, a lo largo de los 31 niveles que les separan de la victoria sobre Tomator y el regreso a su casa.

Cada nivel tiene un objetivo muy simple: localizar un personaje u objeto recogiendo a veces por el camino ciertos objetos intermedios. Pero los diversos niveles están llenos de trampas y peligros y, ya que cada uno de los vikingos tiene sus destrezas y limitaciones particulares, ciertos peligros pueden ser insuperables para algunos de ellos, pero no para otros.

Aquí entra en juego el aspecto más importante del programa; la colaboración entre los tres personajes. Aunque los tres vikingos están







siempre disponibles, el jugador sólamente controla a uno de ellos, aunque dispone de teclas para seleccionar el personaje que responde directamente a sus órdenes. Para resolver el juego será necesario, al encontrar un problema u obstáculo, seleccionar al vikingo capaz de superarlo para ayudar a sus compañeros a seguir avanzando, los cuales a su vez serán probablemente necesarios para resolver otras situaciones posteriores.

Cada uno de los vikingos tiene dos habilidades básicas, una de ellas activada con la barra espaciadora y la otra con la tecla Shift, si bien algunos tienen otras habilidades secundarias que se activan con otras teclas. Conocer las destrezas de cada vikingo es por tanto la clave para avanzar a lo largo de los diferentes niveles del programa.

Teníamos muchas posibilidades a la hora de organizar este artículo y hemos optado por una que nos ha parecido la más interesante, teniendo en cuenta el limitado espacio del que disponemos. A lo largo del resto de este texto encontraréis la solución detallada de los once primeros niveles del juego, dejando por tanto



De nuevo, tendremos que hacer llegar a nuestros amigos hasta sus hogares terrestres.

Los tres veteranos vikingos se vuelven a enfrentar al malvado extraterrestre Tomator

que seáis vosotros mismos los encargados de resolver los veinte restantes, pero os hemos preparado una lista con los códigos de todos los niveles e incluso unos códigos especiales que sin duda alguna os serán muy útiles a la hora de enfrentaros con éxito a las grandes dificultades del programa.

En lugar de describir una después de otra las habilidades de los vikingos, hemos decidido seguir el mismo sistema utilizado por el programa para introducir dichas habilidades. Para ello, durante los cinco primeros niveles iremos explicando dichas habilidades a medida que el propio programa hace que sean necesarias, mientras que a partir del sexto nivel, momento en el que todas las destrezas habrán quedado ya bien claras, nos limitaremos a explicar el método necesario para resolver cada uno de los niveles, cuyo nivel de dificultad habrá comenzado ya a dispararse, a la vez que os presentamos a dos nuevos amigos que se unirán en ocasiones al grupo y harán que los personajes que debáis conocer en profundidad no sean sólo tres, sino cinco.

Solo una última advertencia. Las teclas que iremos indicando a continuación hacen referencia a las que el programa utiliza por defecto cuando es ejecutado desde el DOS, teclas que por supuesto pueden ser redefinidas a nuestro gusto. Si ejecutáis el juego desde Windows 95 todas las referencias a la tecla Tab deben ser sustituidas por la tecla Backspace.

Nivel 1

Este primer nivel nos introduce dos principios básicos muy útiles durante el juego; por un lado que es posible pulsar Enter sobre los iconos con un signo de interrogación para obtener importantes pistas y que las teclas Z y X se utilizan para alternar entre los tres personajes.

En este primer nivel los tres vikingos conocen a una simpática bruja que será su fiel compañera durante los primeros niveles de su aventura. La bruja se ofrecerá a utilizar sobre ellos un hechizo de teletransporte que desgraciadamente es de alcance limitado y les obligará a reunirse en cada nuevo nivel en el caldero más cercano donde deberán depositar tres objetos: un ojo de cíclope, un ala de vampiro y una rara variedad de seta. Sin embargo, en esta primera ocasión la bruja puede realizar su hechizo sin ningún objeto especial y lo único que tienen que hacer los tres amigos es colocarse juntos a la derecha del caldero.

Nivel 2

Este nivel introduce las habilidades básicas de los tres vikingos, es decir, las que se utilizan pulsando la barra espaciadora. Baleog puede atacar enemigos con la espada que robó al guardia de Tomator, Erik puede dar grandes saltos y Olaf puede utilizar el escudo que también robó al guardia para protegerse de enemigos y bloquear objetos procedentes desde arriba o los laterales.

A lo largo de este nivel los tres amigos tendrán oportunidad de demostrar sus habilidades. Baleog deberá matar un vampiro con el sable, Olaf deberá bloquear unas peligrosas bolas de fuego colocando su escudo hacia la derecha para permitir a sus compañeros alcanzar unas escaleras y luego tendrá que realizar una labor similar, pero esta vez colocando el escudo hacia arriba. Y Erik tendrá que saltar para alcanzar una seta antes de llegar al caldero de la bruja.

Patas arriba

Nivel 3

En este nivel comienzan a hacerse necesarias nuevas habilidades de nuestros amigos. Baleog puede utilizar su brazo biónico extensible para destruir enemigos a distancia pulsando la tecla Shift y Olaf tiene dos interesantes destrezas: planear suavemente colocando su escudo sobre su cabeza mientras cae, y reducirse de tamaño con ayuda de su casco de titanio para atravesar túneles estrechos pulsando el cursor abajo. Por su lado, Erik tiene la posibilidad de realizar enormes supersaltos si, en el punto más alto de un salto normal, pulsa la barra espaciadora de nuevo para poner en marcha los turborreactores de sus botas. Si ese tipo de salto se realiza además sobre el escudo de Olaf, entonces Erik será capaz de alcanzar alturas realmente increíbles de otra forma inalcanzables.

Cada uno de los tres vikingos puede almacenar cuatro objetos en su inventario. Sólo uno de los objetos queda seleccionado para ser utilizado al pulsar la tecla Insert –este sistema nos permite, por ejemplo, abrir cerraduras si disponemos de la llave del color correspondiente–, pero es posible seleccionar cualquier objeto pulsando Tab para a continuación desplazar el cursor parpadeante y pulsar Tab de nuevo. Si antes de pulsar Tab queremos intercambiar un objeto con un compañero que se encuentre cerca lo único que hay que hacer es pulsar la barra espaciadora para decidir el vikingo que recibirá el objeto.

Para resolver este nivel será necesario recurrir a las habilidades que acabamos de mencionar. Baleog podrá destruir varios enemigos con ayuda del brazo biónico, Olaf podrá descender por un gran abismo planeando con ayuda del escudo y luego tendrá que reducirse de tamaño para alcanzar una llave blanca que luego utilizará en la cerradura correspondiente. Más adelante, Erik podrá alcanzar una seta y una llave roja colocándose sobre el escudo de Olaf y utilizando su supersalto para, a continuación, pasar al otro lado y abrir la cerradura con la llave roja. Poco después, Erik podrá recoger una llave amarilla con ayuda de sus saltos, pero tendrá que pasársela a Olaf para que sea éste el que se reduzca de tamaño para alcanzar la cerradura amarilla.



Las habilidades de cada uno de los tres vikingos, así como de sus amigos, deberán ser complementarias para acabar con éxito los niveles.







Cada vikingo tendrá su particular batalla dentro de cada nivel, pero siempre estará en compañía de sus amigos.



Nivel 4

Las cosas comienzan a complicarse a partir de este nivel. Aparecen los primeros muros, aunque afortunadamente Erik puede destruir algunos de ellos, los colocados verticalmente pulsando Shift mientras corre para alcanzar la suficiente velocidad como para hacerlos saltar en pedazos y los colocados horizontalmente utilizando las turbobotas durante un salto. También aparecen los primeros ascensores, que pueden ser desplazados hacia arriba o hacia abajo, y los tres vikingos descubren que pueden deshacerse de objetos innecesarios utilizando los mismos pasos que darían para pasar un objeto a un compañero, pero seleccionando como destinatario no un colega sino el cubo de basura colocado en el extremo superior derecho de la pantalla.

Baleog puede destruir ciertas cerraduras –reconocibles por una losa blanca con un círculo rojo en su interior– con ayuda de su brazo biónico si además de pulsar Shift pulsa la tecla de dirección adecuada. Este mismo truco le sirve para coger objetos a distancia.

Al comienzo del nivel, Erik destruye un muro cogiendo velocidad antes de golpearlo con su cabeza. Antes de tomar el primer ascensor Olaf debe pasar sobre él, hacerse pequeño para atravesar un estrecho túnel y dejarse caer flotando por un profundo agujero recogiendo en el camino un ojo y tres alas de vampiro. Pero estos objetos llenan su inventario y no le permiten coger la llave blanca que abre la cerradura cercana, así que Olaf se deshace de una de las alas moviéndola al cubo de basura.

Mientras Olaf atraviesa otro agujero reduciéndose

de tamaño, sus dos compañeros utilizan el ascensor para reunirse con él. Baleog rompe una losa con un círculo lanzando su brazo biónico hacia arriba, y a continuación Erik destruye un muro horizontal activando sus turbobotas mientras salta, lo que le permite coger una llave roja y abrir la cerradura correspondiente.
A continuación, Baleog destruye dos esqueletos y consigue alcanzar una seta de difícil acceso lanzando su brazo biónico en dirección arriba-izquierda. Poco después, Olaf coloca su escudo para detener unas bolas de fuego, lo que permite a Erik romper un muro horizontal saltando, alcanzar un elevador y hacerlo bajar. Los tres vikingos se colocan sobre el elevador y Olaf abandona su trabajo de detener las bolas de fuego para poner en marcha el elevador y alcanzar el caldero de la bruja.

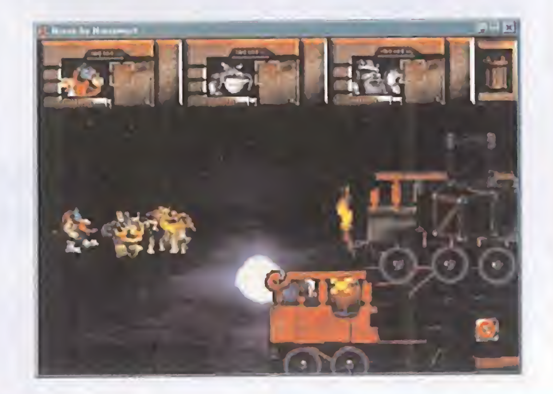
Nivel 5

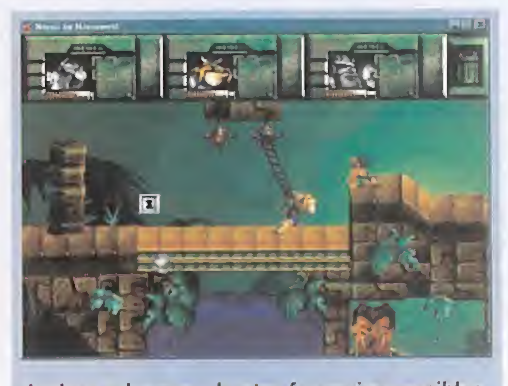
En este nivel aparecen los primeros lagos submarinos. Erik dispone de un casco especial que le permite respirar bajo el agua y bucear libremente por los lagos, pulsando la barra espaciadora junto con una tecla de dirección para nadar a gran velocidad. Nuestros amigos descubren también que pueden encontrar objetos en lugares ocultos si buscan cuidadosamente y activar botones y palancas pulsando sobre ellas la tecla Enter.
En este nivel tendremos que recurrir a nuevas habilidades de Baleog y Olaf. Baleog puede atravesar abismos pulsando Shift para lanzar su brazo biónico hacia una joya para, a continuación, balancearse para coger velocidad y soltarse al alcanzar el lado opuesto. Y los gases que Olaf desprende pulsando la tecla Shift tienen una doble utilidad: ganar altura cuando está cayendo para alcanzar lugares inaccesibles y destruir la mayoría de los muros horizontales desde arriba –a diferencia de Erik que puede destruirlos desde abajo o desde los lados–.
Al comienzo del nivel Erik realiza su primera inmersión submarina para coger un ojo. A continuación pulsa el botón que hace descender un puente sobre el agua y salta sobre un abismo. Baleog puede atravesar el mismo abismo con ayuda de una joya y su brazo biónico y Olaf lo hace con ayuda de sus gases.



Baleog tiene la facultad de destruir a los enemigos a distancia, gracias a su brazo biónico extensible, que le sacará de más de un apuro.







Incluso a lugares de otra forma inaccesibles, Baleog llegará a ellos de la forma más natural del mundo: estirando el brazo...

A lo largo de nuestra aventura nos encontraremos con enemigos de todas clases

Más adelante aparece un muro horizontal que Olaf destruye también con sus gases, colocando rápidamente su escudo hacia la izquierda para detener el movimiento de unas bolas de fuego. Baleog destruye dos esqueletos y los tres amigos alcanzan un curioso lugar donde destaca la presencia de seis joyas en el techo. Lo primero que hace Erik es alcanzar una plataforma elevada situada a la izquierda y destruir un esqueleto corriendo hacia él a gran velocidad. Ahora llega el momento de conseguir que Baleog alcance el lugar donde se encuentra Erik. Para ello, Olaf se coloca debajo de la tercera joya contando por la izquierda con su escudo sobre la cabeza, Baleog lanza su brazo biónico hacia la joya del extremo derecho y se balancea para caer sobre el escudo de Olaf. Desde allí vuelve a lanzar el brazo biónico y esta vez al balancearse ya puede alcanzar la zona elevada de la izquierda.
Después de que Baleog abra una puerta rompiendo su cerradura, Erik alcanza un nuevo lago subterráneo y allí encuentra una seta y una llave blanca. Luego regresa, destruye un muro horizontal y abre la cerradura blanca con su llave. A continuación, Olaf se reduce de tamaño para alcanzar la llave amarilla y la utiliza para abrir la cerradura correspondiente y alcanzar el final del nivel.

Nivel 6

Este es el primer nivel del juego en el que sucede algo que se repetirá en niveles superiores: la ausencia de uno de los tres vikingos. En efecto, al comienzo de este nivel Olaf y Baleog deben comenzar la aventura solos, ya que, misteriosamente, Erik no se encuentra con ellos.
Baleog mata un esqueleto y a continuación Olaf destruye un muro horizontal, coge un ojo, se reduce de tamaño para destruir un muro vertical, cruza un abismo con ayuda de sus gases y hace bajar un ascensor. Por su parte, Baleog ►

cruza el abismo con ayuda de una joya y abre una reja destruyendo su cerradura con su brazo biónico.
Al poco tiempo se encuentran con una criatura, así que Olaf se hace pequeño para pasar por un estrecho túnel y consigue llegar hasta ella descubriendo que se trata de un lobo llamado Fang que se ofrece a unirse a ellos si antes le ayudan a escapar de su encierro. Para ello, Olaf se coloca cerca de la escalera con el escudo sobre su cabeza y Baleog se tira desde lo alto de la escalera sobre su compañero, lo que le permite alcanzar la altura suficiente para atrapar la llave amarilla con ayuda del brazo biónico. Finalmente, Baleog le pasa la llave a Olaf, el cual entra de nuevo en la celda de Fang y abre la cerradura.
Fang se convierte entonces en un miembro más del equipo que puede ser seleccionado como sus dos compañeros y ocupa el lugar dejado por Erik. Las habilidades de Fang le permiten utilizar sus garras para destrozar enemigos –tecla Shift–, dar grandes saltos –barra espaciadora– y trepar por paredes verticales saltando hacia ellas repetidamente para ganar altura. Para demostrar su eficacia nuestro nuevo amigo mata un esqueleto y salta para alcanzar un pulsador que abre una trampilla y permite a Baleog alcanzar un nivel inferior.
Los tres compañeros descienden en un elevador y Baleog alcanza una llave blanca con su brazo biónico que utiliza a continuación para abrir una puerta. Poco después, Fang trepa por una pared, coge una seta y una vez al otro lado abre la puerta pulsando sobre el interruptor. Baleog o Fang matan un vampiro y Olaf coloca su escudo hacia la derecha para detener las bolas de fuego que surgen de la pared permitiendo a Baleog coger una llave roja con su brazo biónico. A continuación, Fang trepa por la pared y hace descender un elevador, momento en el que los tres compañeros se colocan sobre él y Olaf es el encargado de ponerlo en marcha. Una vez arriba abren la puerta con la llave roja y, después de eliminar un esqueleto, se reúnen para finalizar el nivel.

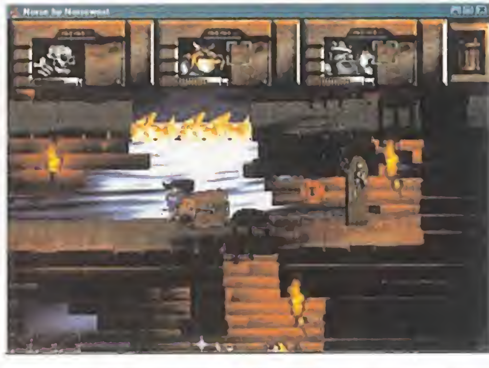


Nivel 7

Esta vez al comenzar este nivel el que falta es Baleog y, por tanto, serán Erik, Olaf y Fang los que tendrán que colaborar para abrirse camino. Y esta vez el objetivo del nivel ya no es como antes conseguir el ojo, la seta y el ala de vampiro y reunirse con la bruja cerca de su caldero, sino que se trata de localizar una máquina del tiempo recogiendo en el camino las tres piezas que le faltan.
Erik se tira al agua, activa el pulsador que hace descender un puente, coge una de las piezas de la máquina, atraviesa nadando rápidamente una zona protegida por peligrosos pinchos, sale del agua y destruye un muro.
Por su parte, Fang trepa por una pared, coge un objeto amarillo que resulta ser una bomba que destruye todos los enemigos que haya en la pantalla y la utiliza para acabar con un esqueleto y un vampiro, recogiendo a continuación los tres objetos abandonados por ellos –una llave blanca, otra pieza de la máquina y un ala–. Después de introducir la llave blanca en su cerradura, Fang trepa para alcanzar una llave roja y, mientras Olaf detiene unas bolas de fuego con su escudo, consigue acercarse a la cerradura roja y abrirla.
Fang trepa por un muro y Erik recurre a sus famosos saltos para alcanzar un ascensor. Los dos se reúnen sobre él y descienden hasta su nivel más bajo mientras Olaf deja de bloquear el fuego, baja unas escaleras, se reduce de tamaño y se reúne con sus compañeros en el



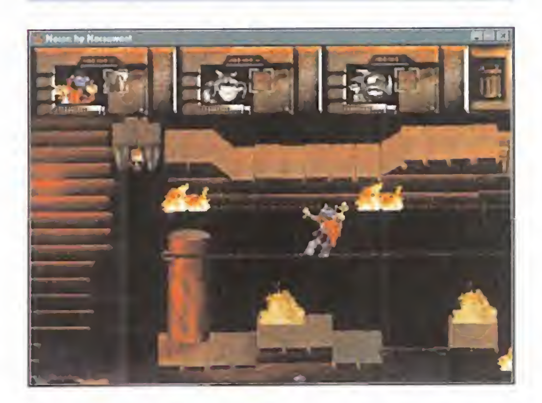
Trepar, saltar, defenderse de los agresores son sólo algunas de las acciones que podremos realizar con nuestos adustos vikingos.





Erik tiene la capacidad de dar grandes saltos, además de poder destruir casi toda clase de muros con los que se encontrará.

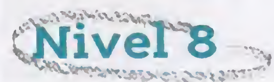






Scorch es uno de los amigos de los vikingos que nos ayudarán a terminar la fase con éxito.

ascensor. Los tres suben juntos y una vez arriba Olaf se adelanta para detener unas nuevas bolas de fuego y permitir a sus compañeros alcanzar sin peligro un nuevo ascensor, siendo lógicamente Olaf el encargado de ponerlo en marcha.
Una vez abajo, Fang mata un esqueleto, Olaf bloquea con su escudo otras bolas de fuego y Erik destruye con su cabeza a prueba de golpes tanto un muro como dos enemigos. Uno de ellos deja caer la tercera pieza de la máquina, así que ya nadie les impide alcanzar la máquina del tiempo y colocar en ella las tres piezas que necesita.



El grupo que deberá resolver este nivel está formado de nuevo por los tres vikingos, ya que, por razones desconocidas, Fang no se teletransporta con ellos.

Lo primero que hace Baleog es ayudarse de una joya para alcanzar una plataforma donde se deshace de un tipo de enemigo que no había aparecido aún hasta entonces, un guerrero armado con una espada y un escudo. Baleog recoge entonces la llave blanca y abre la cerradura del mismo color liberando de esa manera a una hermosa joven llamada Kar-In y que resulta ser una hechicera que les podrá ayudar a regresar a casa. Por desgracia, la hechicera también necesita ciertos ingredientes para realizar su conjuro de teletransporte, en concreto un huevo de dragón, una varita mágica y un pergamino, y por tanto el nuevo objetivo de nuestros amigos en este nivel y los siguientes debe ser encontrar estos tres objetos y entregárselos a la hechicera.
Olaf se arroja hacia un abismo cubierto de peligrosos pinchos, pero utiliza sus gases y luego el escudo para alcanzar un lugar seguro.

Fang es un lobo que se unirá al equipo de vikingos cuando uno de estos falte



Fang es otro de los amigos de los vikingos que nos ayudarán en nuestras aventuras.



La habilidades de Fang consisten en dar grandes zarpazos, dar grandes saltos y agarrarse a las paredes.

Luego coge una llave amarilla y con la ayuda de las burbujas de vapor que surgen de unos cráteres consigue la altura suficiente para alcanzar un trozo de carne –que puede ser utilizado por cualquier vikingo para recuperar parte de la energía perdida– y abrir la cerradura amarilla.
Erik destroza un muro, encuentra una llave roja bajo el agua y rompe otro muro algo más abajo. Baleog se deshace de un guerrero y Olaf coloca su escudo para interceptar unas bolas de fuego permitiendo a sus compañeros abrir la cerradura roja.

Nuestros amigos encuentran dos plataformas conectadas por un sistema de cadenas y poleas. Con ayuda de Erik, que se coloca en la plataforma derecha para hacer de contrapeso, Olaf asciende sobre la otra plataforma y después de reducirse de tamaño alcanza un pergamino. Si ahora otro vikingo se coloca en la plataforma derecha, Erik puede conseguir la altura necesaria para alcanzar dos trozos de carne.
Olaf destruye un muro horizontal con sus gases y detiene unas bolas de fuego con su escudo. A continuación, Erik destruye un muro vertical golpeándolo a gran velocidad y repite la misma operación después de que su amigo Baleog destruya dos guerreros. Los tres vikingos encuentran un fiero dragón, pero Olaf consigue hacerle retroceder deteniendo sus disparos con el escudo y Baleog lo destruye con ayuda de su brazo biónico. Después de recoger el huevo de dragón y un trozo de carne, Baleog desciende y mata un guerrero, momento en el que mientras Olaf detiene unas bolas de fuego que vienen de la parte izquierda, Erik coge una varita mágica y rompe un muro situado en dirección opuesta. Los tres amigos ganan altura con ayuda de unas burbujas de vapor y entregan los objetos necesarios a la hechicera.



Erik y Olaf comienzan este nuevo nivel solos ya que ni Baleog ni Fang aparecen a su lado. Después de destruir un muro situado a su derecha, Erik coge un trozo de carne, se tira al agua, consigue tanto una llave roja como otro trozo de carne y vuelve atrás para abrir la cerradura roja con su llave.
Olaf rompe un muro horizontal con sus gases, evita los pinchos que cubren el fondo de un abismo planeando con ayuda del escudo y llega hasta una zona donde encuentra unas burbujas de vapor que le permiten alcanzar una plataforma donde encuentra un dragón verde. Olaf se hace pequeño para poder llegar hasta el dragón y al hablar con él descubre que su nombre es Scorch y que está dispuesto a unirse a ellos para ayudarles a escapar. Desde ese, momento Scorch se ►

convierte en un nuevo miembro del grupo. Como el resto de los personajes del juego, Scorch tiene dos habilidades básicas; en su caso lanzar bolas de fuego por la boca pulsando Shift y aletear hasta un máximo de cuatro veces seguidas para ganar altura pulsando la barra espaciadora. Nuestro nuevo amigo comienza a demostrar su utilidad abriendo una puerta al alcanzar su cerradura circular con uno de sus proyectiles para a continuación utilizar la misma habilidad para acabar con un guerrero y un dragón rojo. Poco después pone en marcha sus alas para alcanzar un huevo y un trozo de carne.

Olaf destruye un muro horizontal y llega hasta una curiosa losa con una espiral, un objeto que en realidad es una piedra rúnica que sirve de portal de teletransporte con otra piedra similar. Olaf activa la piedra para llegar a un lugar donde inmediatamente utiliza el escudo para detener los disparos lanzados por un dragón rojo, momento en el que Scorch se teletransporta utilizando la misma piedra rúnica y acaba con el dragón. Seguidamente, Olaf rompe otro muro, coloca su escudo para detener los ataques de un guerrero y espera a que Scorch acabe con su enemigo. Olaf se reduce de tamaño para pasar por debajo de unas rocas y alcanzar un pulsador que abre una reja situada bajo el agua. Ahora es el momento adecuado para que Erik regrese al agua, evite un peligroso pez nadando rápidamente, coja un pergamino, cruce la reja abierta por Olaf, salga del agua y destroce a cabezazos las rocas por debajo de las cuales pasó antes Olaf.

Scorch abre dos rejas disparando contra sus cerraduras, cruza la situada a su derecha, llega hasta la plataforma izquierda de un sistema de dos plataformas y desciende para eliminar un guerrero. Luego, regresa arriba volando, atraviesa una piedra rúnica para llegar a la plataforma derecha y desciende para recoger una bomba. Con ayuda de Erik, que se coloca en la plataforma izquierda para hacer de contrapeso, Scorch consigue regresar a la parte superior.

Mientras tanto, Olaf utiliza una piedra rúnica colocada algo más abajo para llegar hasta Kar-In, después de hacerse pequeño para atravesar un pasadizo. Por su parte, Erik y Scorch se reúnen en el fondo del túnel de la plataforma izquierda y utilizan la bomba para destruir el muro horizontal y llegar así hasta la hechicera.



El dragón Orch tienes las habilidades de lanzar bolas de fuego y aletear hasta cuatro veces seguidas para alcanzar lugares lejanos.



Los tres vikingos luchan contra todas las adversidades que se les presentan en su camino, y todo gracias a su compenetración.

CÓDIGOS DE ACCESO

1 NTR0	11 BLKS	21 H4RD
2 1STS	12 TLPT	22 HRDR
3 2NDS	13 GYSR	23 L0ST
4 TRSH	14 B3SV	24 0BOY
5 SW1M	15 R3T0	25 H0M3
6 W0LF	16 DRNK	26 SHCK
7 BR4T	17 Y0VR	27 TNNL
8 K4RN	18 0V4L	28 H3LL
9 B0MB	19 T1N3	29 4RGH
10 WZRD	20 D4RK	30 B4DD
31 D4DY		

Además de estos códigos, hay otros cuatro que tienen diversas utilidades. El código **CR3D** permite ver el final del juego y los códigos **CH3T**, **W4RP** y **GHST** no saltan a ningún nivel determinado, sino que activan diversas opciones de "cheat mode". De ellos, destacamos el primero que otorga a los vikingos inmunidad total a los ataques y a las caídas.

Nivel 10

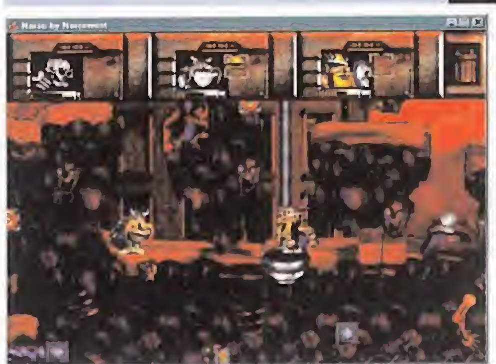
Erik, Baleog y Scorch son los encargados de llegar al final de este nuevo nivel. Para empezar, Scorch hace uso de una nueva habilidad, descender suavemente planeando de una manera muy parecida a la de Olaf pulsando la barra espaciadora mientras cae, para evitar una zona cubierta de pinchos y coger un huevo. Luego, dispara contra una cerradura circular que abre una reja más arriba y utiliza una piedra rúnica para regresar.

Erik rompe un muro situado a su derecha, y en ese momento nuestros amigos conocen un nuevo tipo de enemigo, un mago que aparece y desaparece a intervalos en lugares distintos y que puede ser muy peligroso ya que dispara proyectiles y sólo puede ser alcanzado durante los breves instantes en los que se materializa. Después de que Scorch haya destruido el mago, Erik continúa avanzando hacia la derecha, se tira al agua, pulsa un botón que abre una reja y hace bajar un puente, coge un trozo de carne y una bomba evitando un peligroso pez, vuelve atrás para destruir un muro con ayuda de la bomba, coge una llave amarilla evitando el contacto con unos peligrosos pinchos y, después de salir del agua, abre la cerradura amarilla con la llave. A continuación, recoge un pergamino y utiliza una piedra rúnica para regresar al punto de partida.

Scorch se dirige hacia la derecha y en su camino destruye dos guerreros, uno de los cuales deja caer un escudo que proporciona a su portador inmunidad a la próxima caída o ataque. Luego, coloca un ascensor en el punto más bajo de su recorrido, mata un nuevo mago, empuja una

Aunque alguno de nuestros amigos vikingos perezca en la dura lucha, el resto puede continuar, aunque con las facultades mermadas.









Estos intrépidos animalillos nos ayudarán de lo lindo a lo largo de distintas fases, pero eso no quita para que las fases sigan siendo difíciles.

Los códigos de acceso nos permitirán ir a cualquier fase del juego con sólo escribirlos

roca para tapar unos pinchos, dispara contra una cerradura circular y destruye un dragón rojo. Por su parte, Baleog camina hacia la derecha hasta llegar a una especie de balancín, se coloca en la parte izquierda del mismo y espera a que Scorch se coloque en el extremo opuesto para ayudarle a tomar altura y alcanzar una escalera. Luego utiliza una joya para cruzar un abismo lanzando con cuidado su brazo biónico en dirección arriba-derecha, sube por el ascensor dejado antes por Scorch y cruza la roca volcada poco antes por su amigo. Poco después, desciende por una escalera para romper una cerradura circular con su brazo biónico, vuelve a subir con ayuda de unas burbujas de vapor y, finalmente, utiliza otra joya.

Erik se reúne con sus dos compañeros, destruye un muro y, después de que Scorch haya eliminado otro mago, se tira al agua, activa un pulsador para abrir un puente, coge una llave blanca, rompe un nuevo muro, regresa al punto de inicio del nivel y muy cerca encuentra la cerradura blanca que se abre con la llave del mismo color y le permite llegar hasta la hechicera.

Baleog utiliza el brazo biónico para coger una varita mágica protegida por peligrosas llamas, retrocede, utiliza una joya y se reúne con sus compañeros junto a Kar-In para finalizar este complicado nivel.



Nivel II

Erik, Fang y Baleog se encuentran solos al comienzo de este nivel. Para empezar, Erik rompe dos muros, uno sobre él y otro a su izquierda, momento en el que Olaf se hace pequeño para alcanzar un botón que al ser pulsado elimina una sección de suelo. Fang trepa por las paredes, elimina un guerrero y recoge un escudo y una llave amarilla.

Mientras tanto, Olaf destruye un muro horizontal con sus gases, momento que aprovecha Erik para tirarse al agua y alcanzar una bomba que utiliza de nuevo en el exterior para destruir un muro vertical colocado a su izquierda. Fang abre la cerradura amarilla con la llave, mata un guerrero y desciende hasta pulsar un botón que abre una sección de suelo. Olaf planea con ayuda del escudo para evitar el contacto con unos pinchos, coge un pergamino y sube de nuevo sobre unas burbujas de vapor. A continuación, se reduce de tamaño para pasar debajo de un muro y pulsa el botón que baja un puente, momento en el que Erik destroza el muro por el que pasó antes Olaf, coge la llave roja y abre con ella la cerradura.

Fang mata un mago y Erik se tira al agua, pulsa dos botones y coge un trozo de carne. Mientras tanto, Olaf llega a un lugar donde se observan tres pulsadores que controlan el movimiento de tres rocas colocadas justo encima. Olaf manipula los pulsadores hasta conseguir que sólamente la roca de la izquierda quede bajada, momento en el que Fang se coloca bajo la roca central y Olaf activa el pulsador de la derecha para que Fang tenga el camino libre.

Fang utiliza una piedra rúnica para alcanzar la varita mágica. Luego sube, mata un guerrero y un dragón rojo y espera a que Erik se reúna con él pasando las tres rocas con el mismo sistema. Erik destruye dos muros, uno sobre él y otro a su derecha, pero no activa la palanca que ahora queda libre sobre el lugar donde estaba el primer muro. Por el contrario, Erik regresa al lago subterráneo y asciende hasta llegar a la superficie, momento en el que es Fang el que activa esa palanca para que se abra un puente situado junto al lugar donde se encuentra Erik, el cual ya tiene camino libre para romper dos muros en su camino hacia la derecha y recoger un huevo de dragón.

Olaf abandona los tres pulsadores, camina hacia la izquierda, sobrepasa un agujero con ayuda de sus gases, se reduce de tamaño, asciende sobre una burbuja de vapor, atraviesa una piedra rúnica, pasa por el hueco del muro que Erik abrió antes y destruye otro muro colocado justo encima. Ahora Erik ya puede alcanzar una llave blanca, pulsar un botón que abre un trozo de suelo y abrir la cerradura blanca para llegar hasta Kar-In. Cuando sus compañeros se reúnen con él este difícil nivel pasa por fin a la historia.

P.J.R.

Patas arriba

Theme Hospital

En el lado oscuro de la medicina

Todos, alguna vez, nos hemos quejado del mal funcionamiento de alguna institución hospitalaria. Pues bien, los señores de Bullfrog nos han dado la oportunidad de crear nuestro perfecto centro médico, que nos lleve a conseguir mayor cantidad de riquezas y con ello una mayor responsabilidad, pero todo ello caracterizado por un exquisto sentido del humor y una tremenda jugabilidad, que harán las delicias de los jugadores más expertos del clásico «Theme Park», el cual ya sirvió en su momento para llenar muchas de nuestras horas de ocio.

El mundo de la gestión hospitalaria puede parecer algo tediosa, pero todo depende de la perspectiva desde la que lo afrontemos, ya que si intentamos realizar una perfecta simulación podría resultar excesivamente complejo. Tanto el manejo del juego como para conseguir "enganchar" al jugador, «Theme Hospital» es el típico juego del que no nos cansaremos de jugar, y en el que cada vez intentaremos conseguir mayor perfección, lo que nos llevará, por una parte, a aumentar nuestros ingresos económicos, y por otra, nos dará opción de alcanzar un mejor puesto de trabajo, ya que encarnaremos al gerente del hospital; según consigamos resultados –generalmente un número de pacientes curados por nivel– se nos ofrecerán puestos de mayor remuneración, pero también responsabilidad y dificultad en concordancia.

EL HOSPITAL IDEAL

Alcanzar una perfecta organización en nuestro hospital es prácticamente imposible, pero se puede llegar a un buen funcionamiento siguiendo un conjunto de reglas, y teniendo en cuenta algunos aspectos que derivarán en el éxito o fracaso de nuestra gestión. Las emergencias son un foco de ingresos y reputación cara a la comunidad, pero deberemos estar seguros de poder afrontarlas con éxito antes de aceptarlas, pero una vez poseamos la tecnología pertinente y el personal cualificado, hemos de darles un trato preferente, ya que el tiempo es limitado.

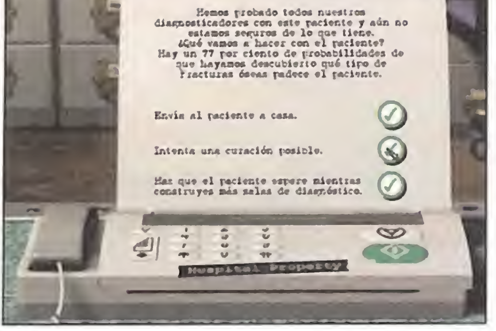
Por supuesto, aparecerán eventualidades, como las epidemias que surgen entre los visitantes de nuestro hospital. En ese momento nuestra actuación debe ser decidida, ya que en caso de asumir una epidemia perderemos algo de dinero y reputación, pero si intentamos encubrir su aparición y no podemos contenerla en el periodo adjudicado para ello, se puede resentir de manera importante nuestra reputación; es decir, lo más inteligente suele ser no declarar la epidemia y tratarla rápidamente. El caso de la visita de los VIPS es otro de los momentos importantes para la valoración de nuestro centro, ya que deberemos de cuidar que encuentren una institución en perfecto estado y con un funcionamiento impecable, aunque para ello tengamos que contratar más personal temporalmente. Otra posible situación es la aparición de un terremoto, momento en el que deberemos cuidar que nuestra maquinaria se encuentre en un grado medio, al menos, de integridad, ya que puede destruirse. ➤





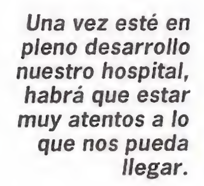


Las emergencias deben de ser tratadas con extrema prioridad, llegando a nuestro hospital a través de transporte aéreo, que en este caso se tratará de un helicóptero.



Una serie de mensajes nos indicarán algunas situaciones que requieren de toda nuestra supervisión Y decisión.

A medida que avancemos en el juego, nuestras responsabilidades irán en aumento, a la par que el tamaño del hospital que construyamos



Una vez esté en pleno desarrollo nuestro hospital, habrá que estar muy atentos a lo que nos pueda llegar.







Patas arriba

> Nuestro hospital no estará exento de ciertas visitas particulares; entre ellas cabe destacar las de los extraterrestres, que abducen pacientes

Será necesario ajustar las reglas del hospital, tanto a nuestros gustos personales como a las necesidades y situación de cada momento, ya sea caso de poseer poco personal haciendo que trabajen hasta que alcancen casi la extenuación –aunque esto hará que reduzcan su rendimiento y precisión. Es importante no forzar demasiado este parámetro ya que puede provocar un mayor número de muertes– o caso de poseer personal de sobra conseguir mayor rendimiento y precisión a costa de descansos más frecuentes. Lo que en todo caso deberemos tener muy en cuenta es la construcción de salas para el personal, si es posible, en cada edificio, con lo que conseguiremos una efectividad óptima.

Deberemos tener en cuenta que, a pesar del tono humorístico que envuelve todo el desarrollo del juego, las diferentes enfermedades, en la mayoría de los casos, pueden provocar la muerte de los pacientes, así como que para poder pasar de nivel se debe alcanzar un número de pacientes curados teniendo un límite máximo de defunciones. Esto implica que cuando se nos cuestione acerca de las acciones a realizar con cierto paciente, si no es posible la curación deberemos esperar a una diagnosis más detallada o enviarlo a investigación, si es posible, permitiendo mejorar nuestro conocimiento sobre la enfermedad.



En el botiquín pueden revisarse todas y cada una de las enfermedades a las que nos enfrentamos, así como la progresión de las recuperaciones y la investigación.



La presencia de La Muerte puede ser una premonición de un futuro oscuro, o casualidad.



Nuestro hospital no estará exento de ciertas visitas particulares; entre ellas cabe destacar las de los extraterrestres, que montados en su platillo volante secuestrarán algunos de nuestros pacientes, devolviéndolos a la Tierra con una enfermedad muy curiosa, cuyo único tratamiento posible será la máquina de genética, que restaurará el ADN humano eliminando los vestigios de la abducción extraterrestre.

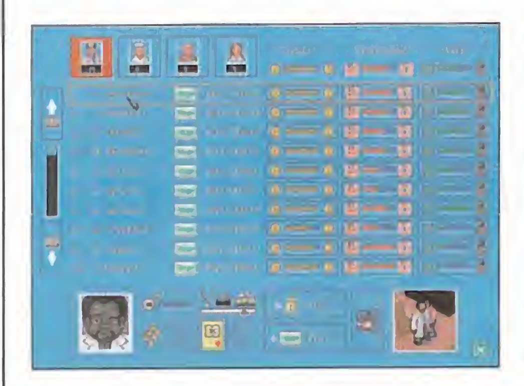
No por ser más usual debemos de pasar por alto a los roedores que vivirán dentro de nuestro centro, los cuales deberemos de eliminar al más puro estilo Rambo, es decir, a tiro limpio. Un matiz importante es que unas perfectas condiciones de nuestro centro demorarán la aparición de los ratones.

La investigación es otro punto de interés dentro del desarrollo del juego, ya que nos llevará a la mejora de la maquinaria, medicamentos y conocimientos sobre nuevas enfermedades, y al éxito a nuestro centro. Por tanto, la investigación debe de ser uno de los pilares de nuestro desarrollo en todos los niveles –a partir del segundo–, permitiendo el uso de investigadores y herramientas tecnológicas, a través de las cuales alcanzaremos cotas insospechadas dentro de la particular medicina que se nos plantea en «Theme Hospital».

UN MODELO A SEGUIR

Por supuesto que cada uno puede organizar su hospital de la manera que más le guste, pero existe una estructura básica que mediante pequeñas variaciones permitirá alcanzar la victoria. Deberemos, en primer lugar, colocar **recepciones** en todas las entradas –sobre todo las más concurridas–, y será necesario el contar en nuestra plantilla con suficientes recepcionistas para que los mostradores sean operativos.

El personal







Todos los elementos de nuestro hospital requieren personal especializado, siendo imprescindibles su contratación y cuidado para permitir un mejor funcionamiento de nuestro centro. Dentro de ellos se engloban:

✦ Médicos:

Insustituibles y encargados del diagnóstico, tratamiento y manejo de la maquinaria que proporciona las curaciones. Siempre intentaremos conseguir los de mayor calidad posible que se adapten a las necesidades; por ello, destacaremos especialistas de tres tipos:

• Cirujanos: se encargan de las intervenciones quirúrgicas –una de las mayores fuentes de ingreso para nuestro hospital–. Serán necesarios dos por quirófano –siendo recomendable uno de reserva por quirófano para realizar sustituciones cuando alguno tenga que descansar–.

• Psiquiatras: se encargarán del difícil arte de la curación de enfermedades mentales. Por supuesto, es vital poseer al menos una o dos psiquiatrías según el nivel en que estemos.

• Investigadores: su utilidad principal es encargarse de la investigación que deberá ser una de nuestras prioridades. Su uso mejorará los tratamientos, la maquinaria, la cirugía y los medicamentos –que irán alcanzando mayor efectividad hasta alcanzar un cien por cien–. Otra de sus tareas será encargarse del manejo de maquinaria muy sofisticada.

Un último dato a tener en cuenta es el uso de la sala de rehabilitación. En ella podremos conseguir que nuestros médicos alcancen cierta especialidad una vez impartidas las clases por un especialista de alto nivel. Esto tendrá una utilidad muy grande en niveles avanzados en los que podremos encontrar buenos médicos.

✦ Enfermeras:

Su principal utilidad será el cuidado de ciertas instalaciones de tratamiento y cuidado de los pacientes. Es decir, se encargarán de administrar ciertos tratamientos que no requieren de la pericia de un médico –enfermería, farmacia, etc.–. Es imprescindible poseer un número suficiente según la demanda de enfermerías.

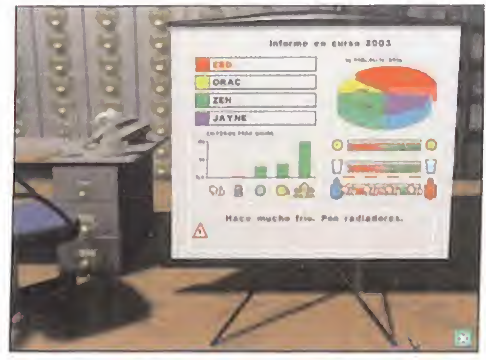
✦ Bedeles:

Muy importantes dentro de la organización del hospital. Sus tareas se reparten por igual entre la limpieza de las instalaciones, el cuidado de las plantas y el mantenimiento de la maquinaria, siendo recomendable tener un número suficiente y su uso de forma especializada repartido entre los diversos campos de actuación.

✦ Recepcionistas:

Se encargarán de guiar a los visitantes. Su importancia es elevada –permiten el funcionamiento y eliminación de molestias–; se debe colocar una recepción junto a cada entrada y una sustituta por cada tres recepcionistas en activo.







Patas arriba

Patas arriba

El siguiente paso será la construcción de consultas –especialmente de las de **consulta general** que serán de necesaria visita por todos nuestros pacientes–. Estas consultas se deben encontrar accesibles, en pasillos amplios, con gran número de bancos y máquinas de refresco a su alrededor, para evitar posibles aglomeraciones, obteniendo mucho dinero de esas máquinas que serán muy utilizadas. Es recomendable colocar estas consultas por parejas junto a la recepción, consiguiendo así un tratamiento más eficaz. Los **aseos** son otro de los componentes importantes cara al público, que deberán de ser espaciosos y poseer un número suficiente de lavabos y aseos para satisfacer la demanda. Por supuesto, otro de los establecimientos accesorios cuyo uso inteligente mejorará el rendimiento de nuestro centro es la **sala de personal**, que debe ser colocada estratégicamente a lo largo de nuestro centro con el objetivo de hacer que nuestro personal no se deba desplazar a lugares demasiado remotos para descansar. Con ello conseguiremos una mejor atención en las instalaciones.

> Uno de los principales departamentos a tener muy en cuenta es el de investigación, que potenciará la curación de enfermedades

Sin embargo, tal vez la llave del éxito es la investigación. Para un buen desarrollo de la misma debemos construir un **departamento de investigación** bien grande al inicio de cada nivel, aunque no es necesario que se encuentre en un lugar bien comunicado ni accesible, siendo necesaria en niveles muy avanzados la construcción de dos con toda la maquinaria posible. Un aspecto a tener muy en cuenta es poseer un buen número de investigadores de la mayor pericia posible.

Pero hemos de considerar que uno de los puntos más importantes y generales en el proceso de curación será el tratamiento. Y para un buen seguimiento de éste tendremos que recurrir sobre todo a la **farmacia**, que será el punto de curación más concurrido de nuestro hospital –sobre todo en los primeros niveles–. En vista a ello deberemos de construir numerosas farmacias a lo largo del hospital –ya que son una gran fuente de ingresos y ocupan poco espacio–, no hace falta que se encuentren muy cerca de la entrada ni hacerlas demasiado grandes, pero deben de encontrarse en lugares que posean pasillos amplios de acceso –preferentemente cerca de las consultas de diagnóstico básico o las salas de escáner, transfusiones y todo tipo de salas de pruebas–. Otro punto a tener en cuenta es el uso de las **enfermerías**, que deben de ser grandes, con espacio para tres o cuatro camas. En ellas se realizarán tratamientos que nos reportarán ►



El fracaso no debe de ser una opción, pero en el caso de suceder una serie de curiosas animaciones de lo más divertidas nos indicarán la terrible verdad.

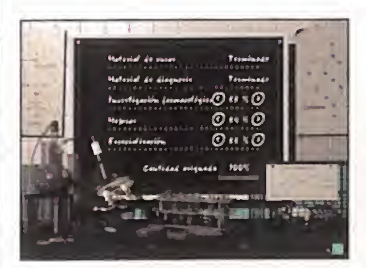


Cada año se nos presentará un sumario con la estadística comparada de nuestro centro con los de la competencia.



La buena dirección y gestión nos proporcionará una posibilidad de acceder a un mejor hospital con una más elevada remuneración.

Las instalaciones













Por supuesto, existen una serie de instalaciones de lo más variopintas que irán apareciendo en los diferentes niveles a partir de la investigación y su necesidad. Según la demanda de los enfermos que acudan a nuestro hospital, estos recintos pueden ser agrupados de la siguiente forma:

✦ Diagnosis:

Será el primer paso necesario en cualquier proceso de curación de nuestro hospital, y por ello debe de ser tratado con el cuidado que se merece. Los ingresos que proporciona no son muy elevados, pero debemos poseer suficientes de estas salas para afrontar la demanda en primer instancia, dentro de las que se encuentran:

• Consulta general: vital para un primer diagnóstico; deberemos situarla de forma accesible y numerosa a lo largo del hospital.

• Consulta de diagnóstico básico: es el primer diagnóstico algo más complejo, en muchos casos complementarios al de la consulta general.

• Cardiología: esencial para determinar todo tipo de trastornos de corazón, que caso de aparecer requerirán cirugía.

• Escáner y ultra escáner: servirán para exploraciones profundas en pacientes con problemas que son de difícil determinación, y es esencial para diagnósticos fiables.

• Transfusiones: permitirán tratamientos sanguíneos en cierto tipo de enfermedades.

• Rayos X: muy útiles para problemas óseos, pudiendo determinar la naturaleza de la lesión.

• Psiquiatría: su utilidad se plantea para enfermedades que no sean puramente físicas, sino que se plantean en el ámbito mental.

• Enfermería: cuidada por una enfermera, se encarga de la observación y cuidado de pacientes, suele proporcionar grandes beneficios.

✦ Tratamiento:

Una vez determinada la enfermedad que sufren nuestros enfermos, debemos de procurarles el tratamiento acorde con sus necesidades. Para ello poseemos una serie de recursos especiales cuya utilidad es alta, y además proporcionará a nuestro hospital elevados beneficios:

• Quirófano: gestionado por dos cirujanos, será una de nuestras principales fuentes de ingresos. Su especialización hace el tratamiento en ellos lento, debiendo de considerar el construir un número de quirófanos acorde con las necesidades de tratamientos que requieran cirugía.

• Consultas: este tipo de instalaciones nos permiten realizar tratamientos que requieren una máquina especializada para alcanzar el éxito. Deberemos, por ello, intentar mejorar la efectividad de ellas a través de la investigación, colocando en lugares estratégicos tantas consultas como la demanda indique en cada momento:

1.- Inflatoterapia: en ella curaremos a todos los enfermos cabezudos a través de un tratamiento bastante "sofisticado".

2.- Genética: allí podremos curar a los "pacientes" de ADN alienígena, una máquina muy sensible que procura grandes ingresos.

3.- Peloterapia: donde recibirán tratamiento los pacientes con calvicie, consiguiendo un tupé al más puro estilo "Elvis", y además da fuertes ingresos.

4.- Laringología: para "cortar" con la enfermedad de lengua caída.

5.- Traumatología: gestionado por una enfermera, permite tratar la eliminación de escayolas.

6.- Electrólisis: un tratamiento de choque para el peludismo que produce pingües beneficios.

7.- Baño gelatinoso: permitirá eliminar la estructura líquida de los pacientes con gelatinosos, tratamiento avanzado con precio medio-alto.

8.- Descontaminación: eliminará la radiación grave de enfermos expuestos a residuos radioactivos, proporciona ingresos altos.

✦ Instalaciones accesorias:

Permitirán mejorar el funcionamiento del centro ya sea ante los visitantes –mediante aseos que deben de colocarse en lugares accesibles– o a la plantilla del centro que descansará –en las salas creadas a tal efecto–, aprenderá especialidades –en rehabilitación– o descubrirá nuevas tecnologías –en el departamento de investigación–.

Patas arriba

> La distribución de todos y cada uno de los departamentos de los que consta nuestro hospital es fundamental para su buen funcionamiento

pingües beneficios; su ubicación puede encontrarse algo retirada del resto de zonas de mayor tráfico, pero es importante recordar el mantener siempre esta zona caliente, no vaya a ser que los enfermos salgan en peores condiciones de las que entraron.
Las **consultas** son uno de los elementos a tener en cuenta a la hora del tratamiento especializado. Este tipo de instalaciones se pueden colocar incluso en edificios aparte por su uso selectivo –excepto en el caso de la Inflatoterapia y la Laringología, que son las más usuales– en la mayoría de los casos bastará con una consulta de cada tipo. Puede que algunas de las salas sean poco utilizadas, pero el alto coste de los tratamientos las hacen rentables. Este tipo de instalaciones requieren de mantenimiento en la mayoría de los casos, pero es recomendable llevar un control personal –preferentemente mediante el uso de las marcas en el mapa–, y no debemos olvidar que la modificación no es operativa hasta que cambiemos el aparato correspondiente–.
El único elemento importante que nos resta por ubicar es el **quirófano**, necesario en niveles altos, y debe encontrarse en un edificio aparte junto con una serie de instalaciones determinadas –aseos, sala de personal, recepción, consulta y rayos X–. Debido a la lentitud de este tratamiento es recomendable poseer dos al menos, así como un número suficiente de cirujanos que hagan que se encuentre en continuo funcionamiento. Debe ser una sala grande y con acceso fácil, aunque no es necesario un excesivo número de bancos en la entrada –los pacientes o se tratan ágilmente o mueren–.
Finalmente, recordar el interés de las **emergencias,** ya que nos reportarán una reputación importante para aumentar la afluencia de clientes, pero también pueden dañar nuestra imagen de forma irreparable. Hemos de actuar en estos momentos en función de las posibilidades que tengamos de curar, siendo incluso recomendable en casos recurrir a la construcción de instalaciones suplementarias para hacer frente a la urgencia –farmacia, quirófano–, ya que requieren un tratamiento rápido sin diagnóstico previo –generalmente en farmacia, traumatología y quirófanos–.



Los informes de cada curso nos informarán sobre el estado general de nuestro hospital, que en cada caso nos avisarán de aquello que más falta haga poner en el mismo.

EL ÉXITO A CUALQUIER PRECIO

Todo nuestro empeño debe ir orientado hacia la consecución de un objetivo, que debe de plantearse siempre en primer plano, haciendo lo que sea necesario para alcanzarlo. «Theme Hospital» es un gran juego, en el que a través de un interface de simple uso y mediante el humor en el que se encuentra envuelta toda la acción, podremos experimentar una extraordinaria simulación, no exenta de un alto grado de diversión que harán de este juego uno de los clásicos dentro del mundo de la estrategia comercial.
En resumen, el negocio de la vida y la muerte puede llegar a ser muy lucrativo, nosotros deberemos asumir riesgos y responsabilidades para llegar a ser un personaje de prestigio dentro del particular mundo recreado por Bullfrog.

E.B.D.



La visita de los extraterrestres puede llegar a ser objeto de estudio en los "Expedientes X".



Decálogo del buen gerente







Las estrategias que nos llevarán a la victoria son muchas y variadas, pero hay una serie de reglas que nos pueden facilitar en gran medida el camino al éxito:

1.- Las consultas generales son uno de los lugares más concurridos, que deben colocarse en emplazamientos accesibles y flanqueados por salas de espera amplias. El médico que se asigne a cada una de ellas debe ser preferiblemente de gran calidad y sin especialidad.

2.- La distribución del espacio es esencial; es preferible hacer pocas salas grandes y completas, que muchas pequeñas por todo el hospital. También es recomendable hacer pasillos anchos –de dos o tres casillas al menos–.

3.- Los accesorios, tales como aseos, máquinas de refresco y bancos, deben ser accesibles y cerca de los lugares de mayor afluencia de público.

4.- Debe de haber suficiente personal para el correcto funcionamiento en todos los sentidos de nuestro centro, contando con que de vez en cuando tendrán que descansar, por lo que es aconsejable poseer un excedente de un tercio del personal para estos casos.

5.- Antes de afrontar una emergencia deberemos de asegurarnos de poseer recursos suficientes y necesarios, ya que sino se resentirá nuestra reputación.

6.- Antes de comprar otro edificio para extender nuestro centro, es recomendable asegurarse de su necesidad y de poseer suficiente capital para afrontar la construcción de nuevas salas.

7.- La investigación es vital; por ello es interesante construir departamentos de investigación amplios y con gran número de investigadores, incluso más de una sala.

8.- Otro aspecto a tener en cuenta es la necesidad de asegurarnos de poseer un alto porcentaje de acierto en un tratamiento de riesgo antes de aceptar su aplicación, ya que, sobre todo en niveles altos, poseemos un número muy limitado de muertes aceptables.

9.- El mantener las instalaciones dentro de una temperatura cálida atraerá a los pacientes, por lo que deberemos colocar radiadores por todo el centro, regulando su potencia.

10.- Los bedeles son vitales, ya que permitirán mejorar el aspecto general del hospital, así como el mantenimiento de las máquinas, que debe ser cuidado para evitar su destrucción –el mayor daño se suele producir en los terremotos–. Cuidaremos además de cambiar las máquinas una vez mejoremos su tecnología, y ello mejorará su efectividad y su duración.







Código secreto

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

DEUS

PC CD

Sigue los siguientes pasos para activar el modo truco de este juego:



1. Entra en el panel de opciones.
2. Coloca el puntero del ratón en la esquina superior izquierda de la pantalla.
3. Presiona Alt, Ctrl, C al mismo tiempo. La animación del puntero debería detenerse.
4. Usa el teclado numérico para poner el número 3615; después, pulsa Enter –también en el teclado numérico–, con lo que la animación del puntero se reanudará. Mientras escribes el número, deberías verlo en la parte superior de la pantalla. Esto indicará que estás en el modo truco.

Ahora, ve a la pantalla normal del juego. Desde aquí, presiona Ctrl+T para conseguir todas las armas y colocar todos tus parámetros al máximo.
También te dará todos los objetos del escenario, aunque seguirán apareciendo en sus lugares respectivos.
Importante: No presiones Ctrl+T mientras estás en un modo 2D o nadando.

HYPERBLADE

PC CD

Escribe los siguientes códigos mientras estés jugando:

MDMKSB: Inmunidad y aumenta el ataque.
SHUIN: Activa todos los equipos ocultos.
GORILLA: Cambia al personaje por un gorila.
SPICYBRAINS: Coloca al personaje al revés.
POTATO: Reduce el tamaño del personaje.

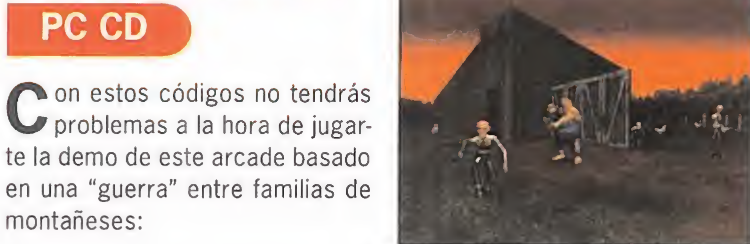




REDNECK RAMPAGE

PC CD

Con estos códigos no tendrás problemas a la hora de jugarte la demo de este arcade basado en una "guerra" entre familias de montañeses:





RDELVIS: Invencible.
RDALL: Te proporciona todos los objetos, armas, municiones y salud al máximo.
RDCLIP: Puedes atravesar las paredes y obstáculos.
RDRATE: Activa el indicador de la posición.



CYBER GLADIATORS

PC CD



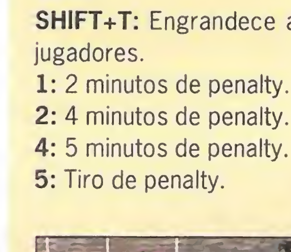
Con este truco podrás poner un CD con tu música favorita, en vez de tener que mantener el CD del juego en tu lector: entra en la pantalla de selección de personajes. Allí presiona la tecla W. A continuación, presiona Esc, elige dos luchadores y aparecerás en una pantalla secreta en la que tendrás la opción de cambiar el CD.

NHL 97

PC CD

Estos son los trucos para este increíble simulador deportivo:

SHIFT+WAGD: Activa todos los trucos.
H: El equipo local se apunta un tanto en su marcador.
V: El equipo visitante marca un gol.
P: Finaliza el período.
G: Acaba el partido.
O: Se pasa a la prórroga.
I: Causa una baja.
F: Provoca una pelea.
T: Empequeñece a los jugadores.
SHIFT+T: Engrandece a los jugadores.
1: 2 minutos de penalty.
2: 4 minutos de penalty.
4: 5 minutos de penalty.
5: Tiro de penalty.

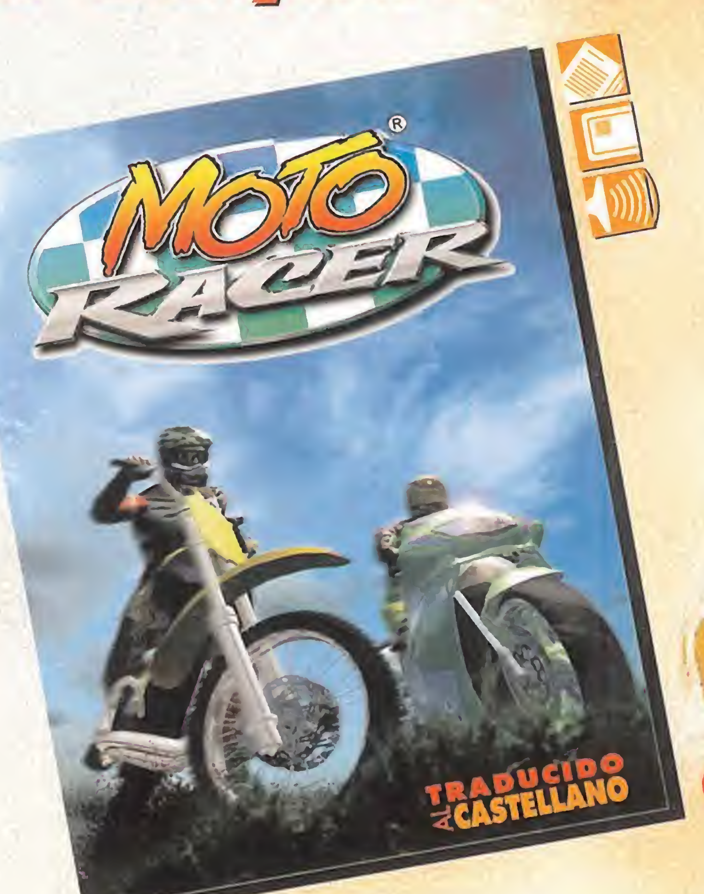








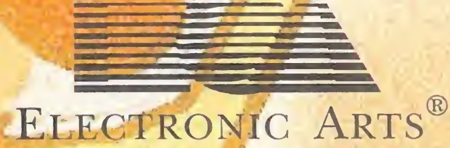
La mejor forma CENTRO MAIL de adquirir el mejor software



Moto racer

Disfruta del juego de carreras de motos más espectacular que jamás hayas visto. Podrás disfrutar de categorias tan espectaculares como alta velocidad, motocross, y muchas otra que te harán vibrar a tope y vivir toda la emoción de los mundiales de motos.

6.990



Need for Speed II

La segunda parte del popular programa Need For Speed causará furor entre los más adeptos a este tipo de género. La calidad gráfica y la suavidad de sus movimientos le hacen uno de los mejores candidatos para llegar a ser el número uno.

6.990

ELECTRONIC ARTS

NEED FOR SPEED II

precios i.v.a. incluido

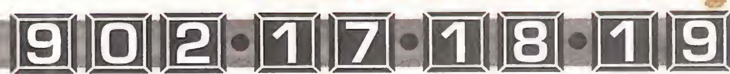
Gastos de envío:

- *Correo*
  - *España* — *400 pta*
  - *Resto (UE)* — *1.000 pta*
- *Transporte Urgente*
  - *España Peninsular* — *750 pta*
  - *Resto España, Portugal y Andorra* — *1.000 pta*

SEUR







MANIACOS DEL CALABOZO

¿Soñamos que vivimos? ¿Vivimos en un sueño? ¿O acaso soñamos que vivimos un sueño? Olvidaos de tamaños delirios, estáis en una nueva reunión mensual de los Maníacos del Calabozo, y ni soñamos que vivimos, ni vivimos que soñamos ni nada por el estilo: nos limitamos a tratar de sobrevivir entre tanto peligro.

Cosa, que, por cierto, nos resulta sumamente entretenida y nos deja escasos momentos para otro tipo de ocio, como son estas reuniones. Si alguien se queda sin trabajo, sólo tiene que acercarse al tablón de anuncios de trabajo.

Allí podréis consultar todo tipo de peticiones desesperadas, con tareas a la medida de casi todos, según se quiera salvar una ciudad –como «Stone Keep»–, la Tierra –«Dungeon Master II»–, un planeta –«Anvil of Dawn»– o incluso el universo enterito –«Wizardry Gold»–.

Y seguimos a la espera de algunas ofertas procedentes del extranjero, como los deseados «Ultima IX» y «Lands of Lore II», o «Dungeon Keeper», ya conocido en estos lares. Entretanto, tenemos numerosas historias que contarnos, ¿verdad?

OTROS MANIACOS

Hoy empezamos con un SOS de una naturaleza ciertamente atípica. Es emitido por Toni Laclau, alias TeGeO, quien da su verdadero nombre pese a hacer constar su queja por no conocer el mío y pedir que os lo revele. Ante petición tan firme, no puedo menos que decíroslo, aquí y ahora, en rigurosa exclusiva y sólo para vuestros ojos: mi verdadero nombre, the real thing, el cierto es, tatachaaaaaán, Ferhergón. ¿Sorprendidos?

Pero vamos ya con el SOS. Toni dice que en los dos últimos años sólo ha jugado a un JDR en condiciones: «Anvil of Dawn». Le recordó los viejos tiempos, "aquellos en que lo más importante era el argumento y no unos impresionantes gráficos tridimensionales-digitalizados-lo que sea". Y es que Toni está "cansado de tanta basura digitalizada".

En su opinión, y tomando como ejemplo el Señor de los Anillos, un JDR debe partir de una buena historia, a la que luego se añadan gráficos, sonidos y demás. Toni también constata el hecho de que "los JDR se están dejando de lado, ya que aparecen contados títulos cada año". Se refiere a que están siendo abandonados por las empresas productoras, no por los aficionados.

La verdad es que sí, que parece que estamos en crisis. ¿Por qué? La respuesta puede ir por estos derroteros: los JDRs son juegos complejos, que tardan relativamente mucho tiempo en desarrollarse; por otro lado, por la misma razón, son muy duraderos de jugar –pasa mucho tiempo hasta que se terminan–, tiempo durante el que es difícil que el jugador compre otro.

Sigo: el largo proceso de desarrollo ocasiona un precio de lanzamiento relativamente alto, que provoca que haya menos gente dispuesta a comprarlo. ¿Qué pasa? Que el juego se baja de precio fuertemente a los pocos meses, siendo entonces cuando comienza a venderse –ejemplos: «Lands of Lore», y ahora «Anvil of Dawn»–, con lo que ya tenemos las dos componentes anticomerciales: escaso beneficio y baja rotación del producto –por lo dicho de que se tarda mucho tiempo en comprar otro–. En estas condiciones, es normal que se publiquen pocos juegos al año. Y, de paso, se sugiere la solución para que haya más: o pagamos al precio inicial, o compramos más JDRs.

Terminamos con Toni, quien dedica sus seis puntos a «Ultima VII: The Black Gate». Y pregunta qué JDR le recomendaría en este momento. Hombre, pues, considerando que ya has disfrutado «Anvil of Dawn», puede valerte «Dungeon Master II» o el que citas –«Wizardry Gold»–. Desde luego, si lo que buscas es argumento, apuesta por el segundo.

Desde Pamplona, llega ahora José Ramón. A estos "internautas" siempre

CALABOZO Lista

Mi medio desesperada petición del pasado mes ha tenido respuesta: pierde el primer puesto nuestro incombustible «Lands of Lore...» para cedérselo a «Ultima VII: The Black Gate». Por detrás se mantiene fijo el excelente «Anvil of Dawn»: en un par de meses seguro que se encarama al primer puesto. Reaparece en la lista «Dungeon Master II», otro gran juego tapado por los tradicionales. Y se muestra, en un sorprendente cuarto puesto, «Stone Prophet». En fin, los votos de marzo nos depararon un nuevo trono y confirmaron al aspirante: aire fresco...

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Ultima VII: The Black Gate
2• Lands of Lore
3• Anvil of Dawn
4• Ravenloft: Stone Prophet
5• Dungeon Master II: Legend of Skullkeep





Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO**.
Tambien podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

les falta algo, sea apellido o procedencia. En fin... José Ramón tiene problemas con el inefable Devon, de **«Ultima VIII: Pagan»**. Estos NPCs... uno los corona como reyes y siguen sin colaborar.
El caso es que J.R. tiene cuatro trozos del obelisco, pero le falta casualmente "la lágrima de los mares"; la llave del cofre que la contiene se la ha de proporcionar Devon, que se niega a hacerlo pese a haber obtenido de Mythran el hechizo de viaje por el éter y leído los libros de Malchir sobre la destrucción del templo. Sólo por curiosidad: ¿no se te habrá olvidado liberar a Hydros, el titán del agua? Para ello has de llenar la laguna que rodea a su prisión del líquido elemento, posiblemente utilizando la que circula por un arroyo cercano y adecuando su cauce a tus necesidades.
Antes de distribuir de forma equitativa sus puntos entre «Pagan» y «Anvil of Dawn», José Ramón pregunta si sabemos cuándo saldrá «Lands of Lore 2». La respuesta es, por supuesto, próximamente.
De forma clandestina nos llega la siguiente nota, redactada "en clase de mates" según confesión de su autor, que no es otro que Breixo Pérez, de Salcedo de Caselas (Pontevedra). Por supuesto, reprobamos seriamente tal conducta: a las "mates" lo que es de las "mates" y a Ferhergón lo que es de Ferhergón. Desde luego, no me gustaría nada que alguno de los maníacos entretuviera estas reuniones haciendo sus deberes de matemáticas...
Fin de la reprimenda, y vamos con la cuestión, que afecta a **«Anvil of Dawn»**. En tal juego, Breixo pregunta cómo se abre la puerta de salida de la fortaleza conocida como La Barrera. Es fácil, pero bastante complejo de conseguir. En cada una de las cuatro esquinas de la fortaleza hay un sensor de presión: para conseguir abrir la salida habrás de colocar en cada uno de ellos un bloque que lo mantenga apretado.
Un consejillo útil: la Barrera es la residencia de los Babuinos Gigantes (Colossal Baboon). Los pobres están un poco despistados, aunque no son mala gente. Tenderán a atacarte, y son bastante duros. Procura rescatar rápidamente a su líder, Lord Baboon, y te ahorrarás muchos enfrentamientos incómodos con esta especie protegida.
Carlos Valcárcel, de Miranda del Ebro (Burgos), plantea su particular atasco en **«Ultima VII: The Black Gate»**. Pero primero hace un pésimo juego de palabras, que no me resisto a compartir con los restantes cofrades: ¿os parece que Maniacos del Calabozo es una sección "en-rol-ada"?
Para hablar con el Amo del Tiempo, la única forma de hacerlo es a través de los Fuegos Fatuos. Pero estos sólo colaborarán si les dejamos echar un vistazo al cuaderno de Alagner. El tal Alagner, con el común objetivo de añadir complicaciones a la aventura, nos lo dará sólo si le contestamos a la pregunta de la Vida y la Muerte. Lo creáis o no, Carlos ha hecho todo ello, sólo para que el tal Alagner, en el colmo de la comodidad, le dé la llave del almacen en que guarda el cuaderno –alguien medianamente educado nos hubiera dado en mano tal objeto–.
Y aquí es donde tiene el problema Carlos, quien no es capaz de llegar al salón en que cree que se encuentra el cuaderno de sus deseos. La pregunta que os hago en su nombre es ¿dónde, dentro del almacén, está el cuaderno? y ¿qué hay que hacer para llegar a él? Venga, a ver si alguno de los más avanzados puede echar una mano a Carlos.
Éste, por su parte, continúa con alguna pregunta, de mayor frivolidad: "¿por qué reunirse en una mazmorra oscura y fría, ahora que llega la primavera, el calor...?". ¡Qué gracioso! Y nos podríamos llamar los Maníacos de la Piscina también. Hala, bonito, sal de aquí echando virutas. Chicos, tranquilos, dejad todas vuestras armas donde estaban... El que le ha cortado un brazo, luego limpias el suelo, ¿eh?
Con tan desafortunada intervención damos por concluida la reunión de hoy. Casi se me olvidaba: si tenéis algún problema o estáis atascados con «Lands of Lore», os recuerdo la remisión general –a los últimos 36 números, más o menos– que hice en la ultima reunión. Dedicad todos vuestros esfuerzos a sobrevivir –¿o a soñar que sobrevivís?– y el próximo mes, más.

Ferhergón

–¡Disculpe señor, pero creo que se ha equivocado en el importe!–. El vendedor del kiosco de revista holográficas me señaló con el dedo la cifra que brillaba en la esquina superior derecha del ejemplar Micromanía XXI que sostenía en mis manos. –¡Son 2 "chips" con 75!, ¿lo ve? –Sí... sí. Lo siento–, contesté comprobando que el vendedor llevaba razón. Encima del mostrador sólamente estaban las dos monedas de "un chip", que acababa de sacar del bolsillo de mi pantalón de cuero. –La verdad, no me he dado cuenta: siempre que subo en estas naves me siento algo mareado al principio, aunque luego se me va pasando–, respondí. –Aquí tiene lo demás, y perdone el despiste. –No se preocupe señor. Gracias por la compra, y que disfrute del viaje–, me despidió con tono amable el vendedor.

De vuelta hacia mi asiento eché un rápido vistazo a la portada de la que había sido –y lo sigue siendo–, mi revista favorita de informática y entretenimiento, desde siempre. Entre los titulares que anunciaban el contenido interior, uno destacaba particularmente de los demás; un texto luminoso de colores ambientales, decía: "GRATIS para nuestros lectores, DOS INVITACIONES para el concierto "GALAXY-ROCK", en el Sector

árboles son rojos/Nadie muere allí..." Desconozco si realmente, el satélite terrestre –al que ahora nos dirigíamos–, fue "rebautizado" con este nombre por el título de aquella canción..., ¡pero era un nombre bonito! Según leí en los "Manuales para el Nuevo Conocimiento del Espacio", este planeta-satélite fue totalmente adaptado para los futuros visitantes. La atmósfera se había reciclado para hacerla respirable, y se crearon distintos sectores de construcciones independientes para diversas actividades: dos centros de estudio e investigación; uno de recreo, ocio y entretenimiento; un sector medio ambiental, con invernaderos y una reserva para distintas especies animales... También se construyó un gran observatorio espacial, donde los "turistas" –los que no querían hacer viajes orbitales a otros planetas más lejanos, ni les apetecía visitar las 7 colonias exteriores–, podían desde aquí contemplar todo el maravilloso universo externo conocido y disfrutar con los "tours de simulación personalizados", donde realidad y ficción se funden en el "cerebro del espectador" para transportarle al infinito.

¡Lo que es el progreso! Éste ya no se parece en nada al viejo planeta que fue. Aquí hay aire para respirar, y también "ley de

BIENVENIDO AL PLANETA CLAIRE

4, del planeta Claire. DIA 16, a las 12.30 tiempo-ciclos" –¡Caramba! ¡Dos invitaciones gratuitas para un concierto "techno". ¿Cuánto tiempo hacía que no asistía a ninguno? ¡Uff! mis implantes de memoria ya no lo recordaban. De todas formas, no iba a poder ir, aunque quisiera. El viaje, hoy, no era un transbordo "de placer"; se trataba de uno de esos "desplazamientos programados obligatorios" que las empresas ofrecen a sus trabajadores, denominados vulgarmente "Viajes de Readaptación". Una especie de "cortas vacaciones" –dos o tres días cada mes– encerrados en un centro de retiro –espacial–, donde los "trabajadores" –sin distinción de humanos o mutantes–, asisten a unas jornadas que incluyen coloquios, charlas de especialistas, sesiones de gimnasia y terapias en equipo, para mantener el equilibrio físico y psíquico. Evidentemente, en el "menú" de estas jornadas –al igual que en el de las anteriores–, por ningún lado aparecen conciertos de rock.

"Quedan pocos ciclos para la llegada al planeta-satélite número 1. Tomen asiento y dispónganse para el aterrizaje. Gracias." La dulce voz de la azafata-robot de la nave sonaba tan artificial como los viejos reproductores de agujas para discos de vinilo del siglo pasado. Ahora sí que saltó a mi memoria la letra de una antigua canción "pop" –de un grupo llamado "The B-12's"– y que decía algo así como: "Ella viene del Planeta Claire/sé que viene de allí/Conduce un satélite Plymouth/Tan rápido como la velocidad de la luz/En el Planeta Claire el aire es rosa/Todos los

la gravedad" como en la tierra; y los enormes cráteres que aparecían en su superficie –inmortalizados en las viejas fotos en blanco y negro de la NASA–, ya que no existen, ¡fueron tapados! Muy poca gente recuerda ya, la huella que dejó "pisada" el primer hombre que estuvo aquí; supongo que tampoco se acordarán de "su nombre", ni de "la fecha" en que tan "glorioso" evento fue llevado a cabo (21 de Julio de 1.969. APOLO XI). Pero también estoy muy seguro que de no haber sido por ellos, por todas las personas que hicieron aquel proyecto del pasado, nosotros hoy no estaríamos aquí listos para pasar unas "cortas vacaciones" de empresa, con "un cambio de aires" a unos 384.500 kilómetros de distancia media de nuestro querido "planeta azul" –que cada día se ve más descolorido y con peor aspecto desde aquí arriba–.

"Señores pasajeros: hemos llegado a nuestro destino. Por favor, esperen a que se encienda la luz verde para abandonar sus asientos, y diríjanse, ordenadamente, a las salidas de la nave. Gracias y feliz estancia todos".

Mientras me levanto del sillón, con mi maleta, no puedo evitar sentirme algo eufórico y soñador, como si descendiera de la mismísima nave "Enterprise", acompañado del Capitán Kirk, el Sr. Spock y su tripulación. A vosotros os pasará igual ¿no? (Dedicado a mi amigo Víctor Moral).

Rafael Rueda


concurso
Realms of the Haunting
En el CD que acompaña a este número de Micromanía encontraréis una demo del juego «Realms of the Haunting». Pues bien, poneros en la situación de un redactor de Micromanía y mandarnos vuestro "Como Llegar al Final de ..." de la demo . Podéis enviarnos vuestros trabajos en papel o disquette y los veinte mejores recibirán un juego de «Realms of the Haunting» y una camiseta.
PC CD-ROM
Realms of the Haunting
Bases del concurso «REALMS OF THE HAUNTING»
1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación, junto con el trabajo que envíen a concurso, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía; Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO REALMS OF THE HAUNTING".
2.- Los trabajos deberán ser realizados en papel (Din-A4) o en diskette.
3.- De entre todos los trabajos recibidos, se elegirán los VEINTE mejores, que ganarán un juego de «Realms of the Haunting» para PC y una camiseta. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
4.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de abril 1997 al 31 de mayo de 1997.
5.- La elección de los trabajos ganadores se realizará el 3 de junio de 1997 y los nombres de los mismos se publicarán en el número de julio de la revista Micromanía.
6- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por el organizador del concurso: ARCADIA y HOBBY PRESS S.A.
ArcadiA
A FUNSOFT COMPANY
Gremlin INTERACTIVE
MICRO manía
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN «REALMS OF THE HAUNTING»
Nombre
Apellidos
Dirección
Localidad
CP
Teléfono
7 8 9 . 0

La cabalgata de las Valkyrias



COMANCHE 3

Los helicópteros y la "Cabalgata de las Valkyrias" están íntimamente unidos desde que Francis F. Coppola dirigiese la película «Apocalypse Now». Esta escena, épica en el cine bélico, refleja fielmente qué es un helicóptero de combate. Sin duda alguna éste es el efecto que el RAH-66 Comanche pretende tener, y por supuesto es el mismo efecto que Novalogic ha intentado dar a su nuevo simulador de helicópteros de combate, «Comanche 3».

NOVALOGIC
Disponible: **PC (DOS, WIN 95)**
V. Comentada: **PC (WIN 95)**
SIMULADOR

Este nuevo simulador, da vida al nuevo helicóptero del siglo XXI desarrollado por la Boeing-Sikorsky. El RAH-66 Comanche es un helicóptero de reconocimiento y ataque, pulcro, invisible y devastador gracias a su alta capacidad de fuego.

ACCIÓN Y REALISMO EN JUSTAS DOSIS

Lo primero que hay que hacer es preguntarse es si «Comanche 3» es un juego de volar tipo arcade, tal y como lo es «Comanche Maximun Overkill», o por el contrario es un alarde de realismo y aviónica, que hace que sólo ►

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección: ***MICROMANÍA C/ Ciruelos, 4 San Sebastián de los Reyes - 28700 MADRID*** *No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***ESCUELA DE PILOTOS.***

También nos podéis enviar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

los más expertos pilotos puedan sacar jugo a este juego.

La respuesta es ambas cosas. Novalogic ha creado un gran simulador de vuelo, con un aspecto externo magnífico, con un buen nivel de realismo y a la vez sin perder la adicción propia de un arcade que tenía su antecesor. Tendremos la posibilidad de entrar en acción directamente en un modo básico de vuelo, donde el control de compensación entre el cíclico y el rotor lo lleva a cabo el ordenador. En cambio, si elegimos en el menú de control la opción de simulación de control avanzado, aunque no tiene la dificultad ni la precisión del «Apache» de Janes y EA, entraremos en un nivel de realismo y aviónica que obligará a conocer todos los parámetros de dominio de un helicóptero para poder mantenernos en el aire y sobrevivir en el campo de batalla.

Por otro lado, la capacidad de IA otorgada a los enemigos se queda algo corta ante otros aspectos del juego, aunque esto se puede solucionar aprovechando las magníficas opciones de juego en red que dispone este simulador, y enfrentándonos con un oponente de carne y hueso que piensa como nosotros. Se echa de menos la posibilidad de jugar como artillero, detalle que en un simulador de helicópteros merece la pena tenerlo en cuenta porque la labor es muy distinta, pero de gran adicción y entretenimiento. Los chicos de EA lo incorporaron al «Apache» en versiones posteriores; no estaría mal que Novalogic tome nota de estos detalles.











¿JUEGO O PELÍCULA?

«Comanche 3» de Novalogic va a presentar en el mercado algo que nunca se ha visto, y que a más de uno nos ha dejado con la boca abierta, y seguramente lo hará con muchos de vosotros. Los mejores gráficos.

La calidad gráfica de este juego es total, sin pegas, con todos los detalles cuidados al máximo –las imágenes lo dicen todo–. Todos los componentes representados en el programa están compuestos por polígonos de texturas mapeadas, soportadas por una nueva tecnología llamada Voxel Space 2. Los terrenos están representados en un grado de perfección máximo, hasta el punto de que los árboles tienen hasta el follaje texturado, los ríos parecen tener agua de verdad, y sobre todo los objetos variados que están en dicho terreno son perfectos. Además, esta calidad gráfica radica también en el tratamiento de las luces, las cuales dan una ambientación a todos los objetos y terrenos, y consiguen meternos en el escenario sin ningún problema. No se escapa nada, los efectos translúcidos del humo, multitud de patrones de nubes que varían según avanza la luz del día, todo tipo de efectos para representar las condiciones climatológicas específicas de cada terreno. En una palabra, ¡¡IMPRESIONANTE!! Seguramente, «Comanche 3» no tenga quien le haga sombra en el aspecto gráfico. Por supuesto, todo este despliegue es mejorable si la tarjeta de vídeo que tengamos en nuestro equipo sea una 3D de 4 MB. ¡Es difícil pensar que pueda ser mejor, pero realmente lo es!... Lo que más asombra es que con una tarjeta de vídeo normal la calidad de los gráficos es bárbara, y con un P120-133 es suficiente para volar a una resolución de 600x480 con un "frame rate" –es decir, velocidad de cambio de pantalla– totalmente aceptable.

Este nuevo simulador da vida al nuevo helicóptero del siglo XXI desarrollado por la Boeing-Sikorsky, el RAH-66 Comanche



Además de la excelsa representación, los objetos están animados en extremo, hasta el punto de que si disparamos a los árboles, estos se caen como si fuesen talados. Los trenes, camiones, tanques y demás vehículos terrestres se desplazan por el terreno con gran realismo, y el efecto de las explosiones está muy logrado.

Por supuesto, los interiores de la cabina están igualmente tratados, sin dejar escapar detalle, y además es una representación exacta de la cabina del aparato real.

Evidentemente, ante tanta prestación gráfica, los sonidos no pueden ser menos, y podremos oír un sonido de auténtico profesional con sistema Dolby Surround. El sonido de las explosiones, de las voces y demás efectos sonoros, ►

Flaps arriba Flaps abajo

Vuestras cartas y e-mails son constantes, así es que este mes de nuevo voy a dedicar la columna a contestaros. Roberto Fernández, de Gerona, hace poco que se ha adentrado en el mundillo de los simuladores, y nos pide consejo para elegir un sim acorde para empezar y no desesperarse. Empezar con «SU-27 Flanker» es muy fuerte, pues este simulador es uno de los más complejos del mercado, y gráficamente no es muy atractivo. Tal vez con este juego lo más fácil sea desesperarse y perder la ilusión. Yo recomiendo a todos los que queráis iniciaros en este complejo mundo de los simuladores de vuelo que comencéis por alguno de buenos gráficos y sonidos, y que la simulación no sea compleja. De esta forma disfrutaréis con la vista y el oído, y además veréis que vuestros progresos son cada vez mejores. Con este primer juego lo que hay que aprender son las bases del combate aéreo y el ataque a suelo, los fundamentos del radar y la navegación, y los movimientos básicos para despegar y aterrizar. Una vez aprendido todo esto, el cuerpo os pedirá mas acción y dificultad, y podréis pasar a simuladores más complejos.

Otro aspecto de importancia es que los juegos tengan un buen manual, y una batería de misiones de entrenamiento, a ser posible con un tutorial de acompañamiento.

Así pues, para comenzar a volar recomiendo juegos del estilo de «F-22 Lighthing II», de Novalogic, «A-10 Cuba!» de Activision, o «USNF '97», «ATF», o «NATO Fighters», de Electronic Arts.

Para todos los que os iniciáis en el mundo de la simulación aérea... ¡¡¡suerte y al toro!!!

Para Miguel Pizzo, que nos escribe desde Argentina, con la eterna cuestión del "patch" para el «Longbow» de Janes, y la versión inglesa/española. Siento decirte que el "patch" disponible por red, y el que nosotros dimos en el nº 21 de Micromanía, es para la versión inglesa. Desconozco si existe o no uno similar para versiones en español. Te planteo dos soluciones: la primera es que te pongas en contacto con Electronic Arts por su servidor web –**www.ea.com**– y les consultes a ellos. La otra opción que te recomiendo positivamente es que completes el simulador con el disco «FlashPoint Korea», de tal manera que no sólo tendrás las correcciones que el "patch" de la discordia aporta, sino que el juego dará un cambio absoluto, convirtiéndose en un perfecto simulador de helicópteros.

Estel, desde Barcelona, nos bombardea con un cubo lleno de preguntas sobre «EF2000». Son tantas cuestiones que me es imposible comentarlas todas aquí. Sí quiero decir que todos los defectos que ves en «EF2000» están corregidos con los "patches" que llevan al juego hasta la versión 2.4, y que el «TactCom», que dices tener ya instalado, los elimina por completo y mejora cientos de cosas. Ya os contamos en su momento todo lo que el «TactCom» aporta al «EF2000». Para que tengas respuesta a muchas de tus preguntas te recomiendo la siguiente dirección de Internet: **www.did.com**. En este web hay un FAQ –Frecuently Asked Questions–, y la posibilidad de plantear dudas a los creadores del juego.

Un abrazo a todos los pilotos de PC...







acompañados de gráficos tan excelentes, consiguen ambientar por completo todos los escenarios.

MISIONES VARIADAS..., PERO LAS JUSTAS

Efectivamente, el programa ofrece más de 30 misiones diferentes, repartidas en cinco escenarios diferentes. Estos escenarios son Ucrania, Siberia, Cuba, Jordania e Irak. En cada uno de estos terrenos, dispondremos de varias misiones fijas, de distinto tipo. Hay unas cuantas de entrenamiento, específicas del terreno en el que volemos, con un tutorial hablado que nos explicará qué ir haciendo en todo instante. Por supuesto, hay una serie de misiones consecutivas con objetivos variados, como pueden ser escoltas de vehículos, ataques a suelo, y misiones de defensa.

Si algo nos ha decepcionado es que no existe un auténtico modo de campaña como en otros muchos simuladores, sino que cada terreno tiene siempre las mismas misiones "enlatadas", y cada vez que se juegan son siempre iguales. Esto implica que la Inteligencia Artificial de los enemigos no es tal, sino una serie de pautas programadas, con diversas alternativas a tomar en base a nuestra acción.

La calidad gráfica de este juego es total, sin pegas, con todos los detalles cuidados al máximo, y el sonido acompaña este despliegue gráfico perfectamente

Tampoco existe editor de misiones donde podamos dar rienda suelta a nuestra imaginación, y plantear situaciones diferentes a las establecidas. Lamentablemente, esas dos ausencias son dos detalles que hacen perder puntos a un simulador que pretende ser la pauta de los simuladores de vuelo del siglo XXI. Nuestro criterio nos dice que un simulador de combate debe ser algo más que grandes gráficos y muchas misiones. Un simulador completo debe abarcar un contexto de estrategia militar amplio donde tenga cabida tanto la acción real de volar, como la de planear una campaña completa. Todo lo que se salga de este concepto nos parece incompleto... Por otro lado, el detalle de poder volar en red es ya obligado y sólo el puntazo de que el juego esté preparado para poder rodar bajo entorno Internet salva la situación momentáneamente.



EXCELENTE PERO INCOMPLETO

La primera vez que en Micromanía se publicó la columna "Flaps Arriba & Flaps Abajo", hablamos de cómo tendría que ser el simulador perfecto. Nuestra pregunta hoy en día es: ¿cuándo se va a crear el simulador perfecto? Lo preguntamos porque en la actualidad la colección de simuladores de vuelo que coexisten el mercado reúnen entre todos las características para hacer el mejor sim. ¿Por qué nadie las reúne bajo un mismo juego?... no sabemos. Lo que sí tenemos claro es que «Comanche 3» es lo mejor en gráficos que se ha visto, pero se queda muy corto en dos aspectos muy importantes de un simulador, que son el editor de misiones, y el modo de campaña.

Aún así, la calidad de este juego le abre un hueco entre los grandes, pero no lo pone por delante de todos...

G. "SHARKY" C.

89



Nuevas aventuras al mejor precio en tu





LIGHTHOUSE

PINBALL CREEP NIGHT 2



CAESAR II

COMMAND: AOD



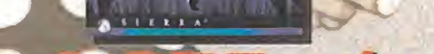




NASCAR II

URBAN RUNNER





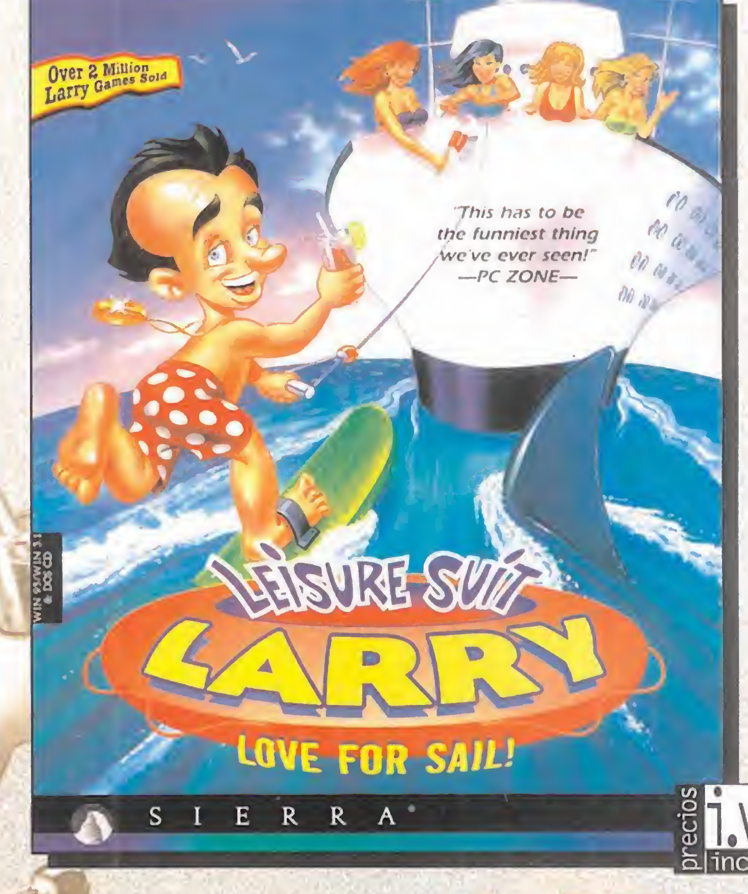
POWER CHESS



4.975 c/u



+ Camiseta de regalo



precios i.v.a. incluido

¡Un 10 en cualquier escala decimal mundial! Buscadlo en la zona "caliente" del catálogo del amor. Un casino flotante para que demuestres tus habilidades.

4.975

+



Camiseta Larry de regalo

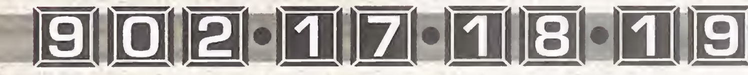
Cómpralo en tu



ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19
BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆296 69 23
Badalona • Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
• C/ Soledat, 12 ✆464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17
CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00
GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29
GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51
GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10
LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88
MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆642 62 20
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00
MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆43 67 50
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83
VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
• C.C El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆464 97 03
ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc 100 ✆976 21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆976 53 61 56
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16
PORTUGAL
Vila Nova Gaia.PORTO
•Av. Dos descubrimentos, 549 L..237 ✆371 13 16

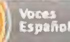
Para envios a domicilio llama al teléfono

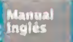
Gastos de envío 400 pta por correo • 750 pta por agencia de transportes

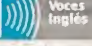



Manual Español

Pantalla Español


Voces Español

Manual Inglés

Pantalla Inglés


Voces Inglés

Amores difíciles

SABOR LATINO





Sabor Latino es una historia de un amor apasionado y sus engaños: el que surge entre una guerrillera centroamericana que ha entregado las armas, Norma, y un capitán español en misión de paz en este país, Marcos. La pareja, posteriormente, vuelve a encontrarse en Madrid, pero el idealismo de ella no congenia con el arribismo de él y sus mentiras –oculta a la exguerrillera que es padre de una hija–. Escaldada y decepcionada, decide regresar a su país, pero entonces Marcos se da cuenta de que no puede vivir sin ella e intenta recuperar su amor perdido.
«Sabor latino» es una película dirigida por Pedro Carvajal, un madrileño con un amplio currículum en teatro y televisión, y una filmografía integrada por «El tiempo de Neville» y «El Baile de las Ánimas» de no demasiado éxito de público. Interpretado por Blanca Guerra, Francis Lorenzo, Nancho Novo y Patricia Vico, este largometraje intenta reflejar a través de sus imágenes el "embrujo de lo latino", la facilidad con que se violan los derechos humanos por encima de las declaraciones oficiales y, sobre todo, cuenta una historia de amores difíciles.

El pico de oro de Eddie Murphy

EL NEGOCIADOR

Entonces, ¿un especialista en mediar en los rescates utilizando su "piquito de oro" con métodos heterodoxos?, ¿una comedia policial en la que se lían las cosas?, ¿un novato de compañero con el que hay que enfrentarse a un asesino pirado? Indudablemente, el papel protagonista tiene que ser para Eddie Murphy, y así ha sido en «El Negociador», una película dirigida por Thomas Carter –realizador conocido, sobre todo, por su trabajo en series de televisión como «Canción Triste de Hill Street» y «Aquellos Maravillosos Años»–.



El "fenómeno Murphy" surgió en la comunidad afroamericana más joven y se extendió al resto del mundo utilizando unas pocas claves que hoy se han generalizado y repetido en las películas del actor: el prota es un negro listo y simpático rodeado de blancos estúpidos, en los chistes abunda el argot de los guetos, y las escenas de acción sirven para provocar el alborozo entre los más marchosos.
«El Negociador» es una vuelta de tuerca más en el género que de ninguna manera defraudará a los fans del protagonista de «Superdetective en Hollywood» o «Límite 48 Horas».

La cultura popular según...

SINIESTRO TOTAL

Con el nombre «Cultura popular» Siniestro Total titula su más reciente álbum grabado; una antología de canciones del rock patrio que en su día popularizaron nombres como Trigo Limpio –si no te suena este grupo, es porque no sabes que antes la televisión sólo emitía en blanco y negro–, Los llegales –unos y otros son unos auténticos macarras–, Los Canarios –estos no molestan a ningún lindo gatito–, La Romántica Banda Local –punk de antes de que existiera el punk–, Los Mitos –algún día resucitarán en el programa de Nieves Herrero–, Los Coyotes, Los Enemigos, etcétera, etcétera, etcétera.
En total 20 canciones emblemáticas de las grandezas y miserias del rock de aquí pasadas por la trituradora subversiva de una de las mejores y más gamberras bandas que pululan por la piel de toro. Es la cultura popular según la particularísima visión de Siniestro Total, que viene acompañada de un vídeo y hojas promocionales con preguntas tan profundas e inquietantes como: "¿Puede la obra de arte abrazar el mercado y sobrevivir?". La contestación del grupo deja muchos agujeros negros a las inquietudes metafísicas. "¡Dadnos más dinero y os daremos la respuesta!".



Pop melancólico de bonitas melodías

LA BUENA VIDA

La Buena Vida no abandona sus tradicionales señas de identidad en su nuevo trabajo discográfico, «Soidemersol»: pop melancólico asentado sobre bonitas y sencillas melodías. En esta ocasión el grupo se fue a un estudio londinense para incluir unos arreglos orquestales, pero siempre sin estridencias, sin distorsiones, sin molestar, sin una nota subida de tono.



Una de las formaciones emblemáticas de ese ente abstracto llamado pop donostiarra –tal vez para contraponerlo al rock radical de buena parte de vecinas bandas vascas–, La Buena Vida siempre se ha movido en los circuitos indies –¡aviso para despistados, el sonido indie no es sinónimo de noise!– y ahora ha dado el salto para llegar a públicos más amplios gracias a un acuerdo entre su discográfica de toda la vida, Siesta, y la multinacional Polygram, que se encargará de la distribución de este álbum. Sus dulces y melancólicas melodías tendrán, así, más posibilidades de difusión.

Enredo a la española

CORAZÓN LOCO



Félix –Juanjo Puigcorbé– es vendedor de pisos, simpático, con más morro que los dientes de Ronaldo y unas ganas por convertirse en director comercial de su empresa que no se las salta un torero. Se lleva muy mal con su colega Lola –Cristina Marcos– que, además de merecer el puesto al que aspira aquel, es la amante de Emilio, el jefe –Joaquím de Almeida–. Cecilia –Beatriz Carvajal–, la esposa del jefe, hubiera descubierto el tamaño de su cornamenta si Félix no hubiera sido simulado ser el novio de Lola. Como agradecimiento a los servicios prestados, éste consigue el preciado ascenso; lo malo es que, además, su verdadera novia le abandona, debe fingir ser el padre de la criatura que supuestamente lleva Lola en su vientre y.... ¿para qué seguir?

El enredo a la española está montado en «Corazón Loco», la más reciente película dirigida por Antonio del Real: los líos y gags se suceden, las mentiras y los equívocos son bolas de nieve que engordan y engordan en una caída libre que arrasa a todos... Más o menos lo mismo que hacían los Alfredo Landa, José Luis López Vázquez o Juanjo Menéndez en los sesenta, aunque con un toque más amable, sin destapes porque lo exige el guión –para atraer a honrados padres de familia salidos– y con chistes fáciles menos soeces.

Amor, dinero y muerte

2 DÍAS EN EL VALLE





Ambiente claustrofóbico. Pasiones provocadas por el amor, el dinero, el miedo a la muerte o, simplemente estar en el sitio equivocado. El director John Herzfeld ha jugado con estos elementos para mantener la tensión en «2 Días en el Valle», una película de cine negro con un plantel de actores entre los que se encuentran Danny Aiello –«Haz lo que Debas», «Prêt-à-Porter»–, Jeff Daniels –«101 Dálmatas», «Speed», «La Fuerza del Cariño»–, James Spader –«Lobo», «Sexo, Mentiras y Cintas de Vídeo»– o Eric Stolz –«Pulp Fiction», «Mujercitas»–.

El argumento de «2 Días en el Valle» comienza cuando unos asesinos a sueldo deben cumplir un trabajo, que se complica cuando uno de ellos se da cuenta de que su muerte forma parte del negocio. Éste escapa y se refugia en una mansión donde se esconde, convertido en secuestrador de sus moradores. Mientras, un par de policías de personalidades dispares se ven arrastrados por la intriga y, para colmo, el asesino no ha cobrado: sus emolumentos se hallan en el lugar donde cometió el crimen. Todas estas personas coinciden durante 48 horas en el valle de San Fernando, sus vidas se han cruzado por azares del negro destino y ninguno sabe si podrá contarlo cuando la aventura termine.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

11TH HOUR

He deducido por las pistas que es una fruta naranja lo que pide, pero no es ninguno de los objetos del cuadro del pasillo. ¿Qué he de hacer?

Ignacio Molina. Bilbao

Debes ir al comedor y, una vez allí, pulsar sobre el cuadro con frutas, para luego hacer lo propio sobre la naranja.

C&C: RED ALERT

Estoy atascado con el bando soviético en una misión en la que hay que hacer pasar un convoy al otro lado del mapa a través de un decorado nevado. ¿Cómo puedo pasarlo?

Roberto Andradas. Madrid

Debes de usar los Migs y tanques al comienzo, una vez repelido el primer ataque aliado, al avanzar un poco encontrarás un pequeña base que no debes atacar con los aviones –posee defensa aérea– sino con los tanques, ya que una vez destruyas algunos enemigos dispondrás de tres ingenieros de refuerzo con los que deberás capturar los edificios más interesantes, pero será imposible que tomes las barracas. Hay gran número de enemigos, por ello deberás usar a los Yaks para ocuparse de la infantería y los Migs para los blindados.

¿Qué se ha de hacer después de liberar a Tanya del centro de comunicaciones?,

M. Pascual (e-Mail)

Si te refieres al nivel en el que te infiltras en la base de misiles, debes de utilizarla como avanzadilla y llevar a tus ingenieros a cada una de las cuatro salas de control de misiles para desactivarlos; deberás usarla para acabar con cualquier amenaza, y en la última de las salas vigilada por una torreta lanzallamas deberás de destruirla con los explosivos de Tanya, siempre que captes primero la atención de la torreta con algunos soldados.

CHRONICLES OF THE SWORD

¿Cómo puedo abrir el recipiente con las uñas de Morgana? Tengo el agua bendita, pero no puedo echársela al vampiro, ¿hay que esperar a terminar el conjuro contra Morgana?

Emilio Fernández. Sevilla

Después de matar a Ragnar con la espada y quitarle la caja con el cortaúñas de Morgana, deberás utilizarlo con el resto de los componentes para acabar con ella y encerrarla en la urna de jade, como por ejemplo pelo –el de los establos, ya que el de la sala del trono no es suyo–, sus huesos y por fin –y sólo una vez hecho el hechizo a Morgana– destruir a Ragnar con el agua bendita en el momento que la intente liberar de su prisión

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

¿Cómo se entra en las Rattkin Ruins? ¿Qué hay que hacer para no ponerse enfermo al abrir la vaina que hay en las cuevas Nyctalinth? ¿Qué se hace en la sala en la que están el orangután y el cristal, en el Orkogre Castle?

Raquel Casado. Madrid

Debes dirigirte a unas pequeñas ruinas en el mismo camino, donde has de enfrentarte con una serie de árboles andantes; tras la lucha debes colocar el Bonsai –situado en Inner Sanctum dentro del Orkogre Castle– en el medio del pavimento en el medio de las ruinas. Si te refieres a los huevos, debes utilizar la piña termal –thermal pineapple–. Finalmente, debes distraer al orangután usando plátanos, que compres en New City o te encuentres en las celdas de la prisión.

CYBERIA 2

Una vez que he conseguido fabricar el antídoto se lo entrego a la Mayor en la mina donde me esperaba. Me dice que tengo que destruir el cuartel de la FWA, consigo acceder al ordenador del Dr. Corbin, y al bajar por el ascensor me están esperando varios soldados que siempre me matan. ¿En qué fallo para que no me dejen salir del ascensor?,

Jesús Cruz. e-mail

Debes conseguir una combinación de colores en una estantería siguiendo la secuencia que se te indica en un dibujo, con lo que conseguirás que se abra una trampilla que facilitará la huida.

DARKSIDE OF XEEN

¿Cuál es la solución a la pregunta que nos hacen en el segundo nivel de la gran pirámide de Pharoah, cuando nos solicitan "Starfleet Registry Number NCC:" en la planta en la que hay cuatro estatuas?

Rafael Millán. Córdoba

Debes de efectuar con los números que se te dan una operación cuyo resultado es 1701, es decir: [(1993+1492+1776-32 / 3] - 42.

TIMEGATE

No sé como puedo desconectar la alarma del museo al principio del juego.

Alfonso Fernández. e-mail

No debes desactivarla en un principio, debes avanzar pegado al conjunto de mostradores del centro excepto en el último en el que debes pasar pegado al sepulcro de piedra. Luego debes usar el extintor para destruir el cableado del sistema, una vez hayas abierto la portezuela con la ayuda del destornillador y la llave para acceder al cableado.

GOBLIINS 2

Llego hasta el castillo pero no puedo entrar. Me falta la arena, la cual, creo, tengo que usar para entrar en él, ya que me falta la arena del tiempo con la que tengo que construir un puente.

Davide (e-Mail)

Winkle debe usar la piedra con la pelota, a continuación debería de usar la melodía con la puerta a la derecha del jugador de baloncesto, luego mueve a Fingus a la puerta de la derecha del reloj. Luego, debes llevar a Winkle a la casa del chico pequeño y cuando veas aparecer al chico por la puerta de abajo haz que Fingus entre por su puerta y así agarrara la pelota del chico. Ahora debes mover a Winkle bajo la canasta; acto seguido coge a Fingus para que le de la pelota al jugador de baloncesto mientras Winkle usa la canasta para golpear la pelota contra el ayuntamiento; es el momento de que Winkle hable con el alcalde y luego haga lo propio con Tom, que le dará el reloj de arena después de llamar a la puerta del relojero.

HARDWARE

Tengo una SIS 6202 PCI TRUE GRAPHICS ACELERATOR con 2 MB de VRAM y un monitor NEC de 14". ¿Qué sabéis de esta tarjeta gráfica? ¿Es aceleradora? ¿Por qué cuando la pongo a 800x600 se ve como en la TV una película de cine, con 2 franjas negras?

Daniel Puente (e-Mail)

Es una tarjeta gráfica no especialmente buena, no es aceleradora y tiene una velocidad muy limitada de tratamiento de gráficos, y además es lenta con Windows 95. Lo que le ocurre con el monitor se debe a la frecuencia de refresco del mismo, que no se adapta a la de las señales de la tarjeta. En principio, tu monitor debería de poseer algún tipo de control para pasar de modo "cinemascope" a pantalla completa.

TOMB RAIDER

En la fase Obelisk of Kahmon, ¿cómo se baja el puente Oeste para conseguir la cuarta "joya"?, ¿dónde está la palanca y cómo llego a ella?

Francisco Javier. Madrid

Te falta el "Eye of Horus". Primero debes de manipular los interruptores de la sala de puentes; esto te lleva a la sala alta. En la cima de la misma y tras escalar se encuentra un interruptor. Tras el segundo hay un agujero en la tierra, déjate caer y manipula allí donde llegues unos interruptores para transformar una cuesta en escalones; esto te llevará a otra cuesta, actúa igual y ve a la otra salida, la del puente sin bajar, conseguirás pasar andando por los lados de la habitación y haciendo montones de saltos junto a los bordes. El interruptor está al final.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es




10 AÑOS DE EXPERIENCIA AVALAN NUESTRO COMPROMISO DE CALIDAD

precios i.v.a. incluido

OFFICE BASICO



La solución eficaz para una gestión ágil

El ordenador robusto pensado para resistir largas horas de trabajo continuo y facilitar el uso de los programas de gestión más frecuentes.

INTEL PENTIUM® 120
109.990
10.716 pta/mes

AMD K5 133
109.990
10.716 pta/mes

MICRO CYRIX 166+
114.990
11.203 pta/mes

KIT MULTIMEDIA
CD ROM 8X
+ Tarjeta sonido 16 bit compatible
+ Altavoces + micrófono
+19.990

- Caja Minitorre
- Placa 586 Opti-Viper PCI
- Controladora integrada, VRM
- Disco duro 1 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb
- Memoria RAM 8 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA PCI 1 Mb ampl.
- Monitor 14" 0.28, Baja radiación, no entrelazado.
- Teclado y Ratón

HOME Mmedia



El equipo diseñado para toda la familia

Los programas multimedia, los deberes, las aficiones, los juegos de toda la familia, tienen en esta potente herramienta informática su mejor aliado y su mayor satisfacción.

- Caja Minitorre con frontal deslizante
- Microprocesador INTEL PENTIUM® 133 **certificado**
- Placa Triton 437-VX 256 Caché B.P. con 2 zócalos DIMM
- Controladora integrada, Regulador de voltaje
- Disco duro 1,2 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb Sony
- Memoria RAM 16 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA **S3-64V+ con MPEG-1** 1 Mb ampl. 100% compatible VESA
- CD ROM 8X
- Tarjeta de Sonido S.Blaster 16 V.E. PnP (No es versión OEM)
- Monitor Goldstar o Samsung 14" 0,28 MPRII
- Teclado Windows 95, altavoces, micrófono y ratón

HOME MULTIMEDIA
164.990
16.075 pta/mes

HOME GAMES



Acelera todas tus emociones con la MMX™

Tus juegos no volverán a ser los mismos gracias a los nuevos procesadores con la tecnología MMX™ de INTEL. Las animaciones en 3D, los sonidos y efectos, los vídeos y la música en una nueva dimensión.

- Caja Minitorre con frontal deslizante
- Microprocesador INTEL PENTIUM® MMX 166 **certificado**
- Placa Triton 437-VX 256 Caché B.P. con 2 zócalos DIMM
- Controladora integrada, Regulador de voltaje
- Disco duro **1,6 Gb** IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb Sony
- Memoria RAM 16 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA S3 Virge-3D 2 Mb EDO ampl. 4 Mb
- Monitor Goldstar 14" 0,28 MPRII
- CD ROM **12X**
- Tarjeta de Sonido S.Blaster 16 V.E. PnP (No es versión OEM)
- Teclado Windows 95, altavoces, micrófono y ratón
- Por cortesía de INTEL *Rebel Moon Rising* y demos MMX

HOME GAMES
219.990
21.313 pta/mes

[Adquiera su equipo con el Sistema Operativo de su elección ya instalado para su mayor comodidad. Los S.O. incluyen el manual, la licencia y sus discos o CD ROM.]

INTERNET *full time* ▪ Juegos ▪ Tutoriales

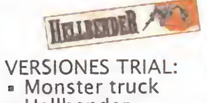
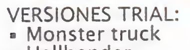




Conexión Infovía

Incluye



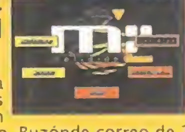
VERSIONES TRIAL:
- Monster truck
- Hellbender
- NBA Full court press
- Close combat
- Return of arcade
- Bug

Y DECENAS DE PROGRAMAS DE DOMINIO PÚBLICO Y SHAREWARE





KIT DE CONEXIÓN



Conéctate durante 1 mes de forma gratuita, con todos los servicios y sin límites de tiempo. Buzónde correo de 2 Mb, espacio Web personal y la mayor velocidad que puedas imaginar. Este Kit incluye: *Explorer, NeetMeeting, ComicChat, Mail, News*, etc. y un completo asistente para guiarte en su instalación. Cuenta también con un tutorial con toda la información necesaria sobre Internet-Infovia y las respuestas a todas tus preguntas.

AMPLÍA LAS OPCIONES DE TU «TECNOWAVE HOME»

MICROPROCESADORES

Ampl. Micro de 133 a 150	+ 7.000
Ampl. Micro de 133 a 166	+30.000
Ampl. Micro de 133 a 200	+65.000
Ampl. Micro MMX de 166 a 200	+35.000

MEMORIAS

Ampl. de 16 Mb a 32 Mb	+15.000
Ampl. de 16 Mb a 64 Mb	+43.000
Ampl. de 16 Mb a 128 Mb	+95.000

PLACAS BASE

Ampl. Placa 430 HX (Triton III)	+ 4.500

DISCOS DUROS

De 1,2 a 1,7 Gb IDE	+ 3.000
De 1,2. a 2 Gb IDE	+ 7.000
De 1,2 a 2,5 Gb IDE	+10.000
Caja extraible IDE	+ 5.000
ZIP 100 Mb IDE int. OEM+contr.	+20.000
ZIP 100 Mb SCSI int. OEM+contr.	+22.000

CD-ROM

Ampl. de 8X a 12X	+ 4.000
Ampl. de 8X a 16X	+ 9.000

TECLADO

Teclado Mecánico Win´95	+ 2.000

TARJETAS DE SONIDO

De S.B.16 a S.B. 32 PnP + "Encarta 96"	+ 5.000
De S.B.16 a S.B. AWE 64 PnP	+15.000
De S.B.16 a Maxi Sound 64 PnP	+10.000

TARJETAS GRAFICAS

De S3-64V+ a: S3-Virge 3D 2 Mb	+ 2.900
Matrox Millenium 2 Mb	+23.000
Matrox Mystique 2 Mb	+15.500
Nº 9 FX-Reality 332	+23.000
Nº 9 FX Reality 772	+28.000

IMPRESORAS

HP Deskjet 400	**+29.990**
HP Deskjet 690	**+43.990**
HP Deskjet 694	**+46.990**
HP Deskjet 820 Cxi	**+54.990**
HP Laserjet 5L	**+67.990**
Epson Stylus Color 200	**+31.990**
Epson Stylus Color 500	**+42.990**
Laser OKI Page 4W	**+49.990**

MONITORES

Goldstar 14" Multimedia	+ 4.000
Samsung 14" SM3 Ne	+ 3.000
Goldstar 15"	+19.000
Goldstar 15" Multimedia	+23.000
Samsung 15" Gle	+24.500
Samsung 15" Gli	+34.000
Goldstar 17"	+68.000
Samsung 17" Gli	+80.000

SOFTWARE

MS-DOS	+ 5.100
MS-DOS + Windows 3.11	+13.990
Windows 95 Release 2	+14.800
Lotus Smartsuite V5 (W95)	+ 7.000
Works 4.0 (W95)	+ 5.500
Microsoft Home Collection	+ 7.500
OS/2 Warp 4.0	+13.990

CAJAS

De Minitorre a Sobremesa	+ 4.000
De Minitorre a Semitorre	+ 5.000
De Minitorre a Torre	+ 8.000

MODEM

Conéctate a la Red!
no te quedes aislado

Modem Pentium HSP 33,6	**+ 9.000**
Modem 33,6 OEM (chip Rockwell)	**+14.000**
Vayris 28,8 externo	**+19.500**
Zoom 28,8 externo	**+20.000**
Supra 33,6 interno	**+21.000**
Supra 33,6 externo	**+24.000**
Zoom 33,6 interno	**+20.000**
Zoom 33,6 externo	**+24.000**
US Robotics 33,6 interno	**+29.000**

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos



ESTOS PRECIOS SON VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORMENTE PUBLICADOS.



PRIMAX

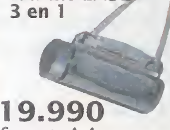
ESCANNERS






PAGEPARTNER 29.990

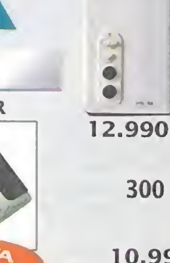
COLOR OFERTA 16.990

ESCANNER SOBREMESA COLOR OFERTA 39.990
4800 DPI
Manual en castellano
2 años de garantía

PAPER EASE 3 en 1 19.990
Scanner A-4
Fotocopiadora • Fax
Alimentador 10 hojas
600 ppp • Grises

SUBWOOFER / ALTAVOCES




SUBWOOFER 12.990
60 W 4.990
120 W 5.990
300 W 10.990
240 W 7.990

JOYSTICKS FIRESTORM



GAMESTICK 1.995
GAME CONTROL 1.990
INFRARED 1 JUGADOR 3.990
INFRARED 2 JUGADORES 5.490

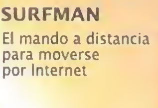
LOGITECH




SNAPPY — Captura imágenes de video en tu PC — 38.990

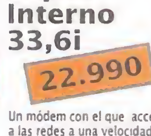
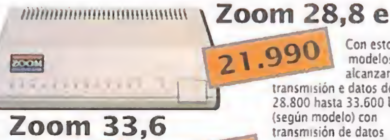
SCANMAN COLOR 2000 — 22.990

PAGESCAN COLOR PRO WINDOWS 95 — 38.990
CON ALIMENT. DE HOJAS — 44.990




SURFMAN — El mando a distancia para moverse por Internet — 12.490
TRACKMAN MARBLE — 12.295
MOUSEMAN 96 — 6.995
PILOT II SERIE — 3.995

MODEMS

Supra Interno 33,6i — 22.990

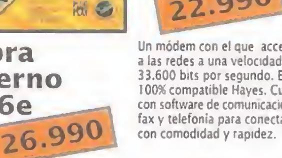
Supra Externo 33,6e — 26.990

Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 33.600 bits por segundo. Es 100% compatible Hayes. Cuenta con software de comunicaciones, fax y telefonía para conectarse con comodidad y rapidez.

Zoom 28,8 e — 21.990

Zoom 33,6 — 21.990 i / 26.990 e

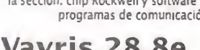
Con estos modelos alcanzará una transmisión e datos desde 28.800 hasta 33.600 bps (según modelo) con transmisión de datos ampliada. Facilita también un fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad.

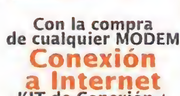




US Robotic Sportster — 30.990 i / 33.990 e

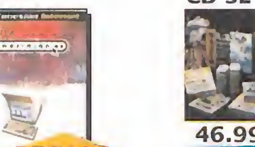
Módem de 33,6 bps actualizable hasta 57,6 kps mediante *flashrom*. Incorpora, como todos los modelos de la sección, chip Rockwell y software de programas de comunicación.





Vayris 28,8e — 20.490

Con una velocidad inicial de 28.800 bits por segundo, puede alcanzar, mediante compresión, los 115,2 Kb por segundo. el manual y el software que le acompaña se suministra en castellano. Cuenta, también, con un teléfono de asistencia gratuita.


Con la compra de cualquier MODEM **Conexión a Internet** KIT de Conexión + + un montón de horas gratis — REGALO

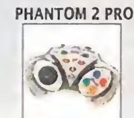
JOYSTICKS



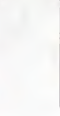
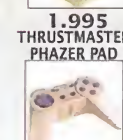


ANALOG PRO GRAVIS 4.990	COMMAND PAD 2.895	FIRST RACER + PEDALES 11.990	GAME PAD GRAVIS 3.990	GAME PAD PRO GRAVIS 5.490
GRAVIS BLACKHANK 5.990	MEGA PAD XII 3.595	MULTI SYSTEM 14.995	PC ACTION PAD 1.990	PC MASTER PAD 2.990
PHANTOM 2+ 3.490	PHANTOM 2 PRO 4.490	PYTHON 5 1.995	RAIDER 5 2.990	SUPER FIGHTER PAD 3.295
THRUSTMASTER FORMULA T-2 24.990	THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 14.990	THRUSTMASTER PHAZER PAD 9.990	THRUSTMASTER X FIGHTER 9.990	THUNDERPAD DIGITAL 4.200
VOLANTE+PEDALES PER4MER 10.990	WINGMAN 5.995	WINGMAN EXTREME DIGITAL 8.490	WINGMAN LIGHT 3.750	WINGMAN WARRIOR 12.490



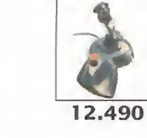




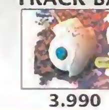






Genius





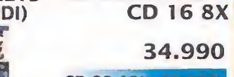


RATON INALÁMBRICO 4.990
SCANMATE COLOR DELUXE 17.990
VIDEO HIGHWAY TV — Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos. — 18.490
EASY-MOUSE 1.495
TRACK BALL 3.990
COLOR PAGE-CS 44.990
EASY PAINTER — Tableta doméstica de dibujo — 12.990

Sound BLASTER — CREATIVE (CREATIVE LABS)

Sound BLASTER 32 Plug & Play + Encarta 19.990
SB AWE 64 Plug & Play 32.990
SB AWE 64 Gold 41.990

Sound BLASTER 16 Plug & Play 14.990



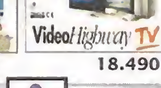
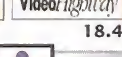

Kit FAMILY CD 32 8X 46.990
12X: 49.990

BLASTERKEYS (Piano MIDI) 19.990

Kit DISCOVERY CD 16 8X 34.990
CD 32 12X: 39.990

CABLE MIDI 3.490
MICROFONO 2.990
CABLE JOYSTICK DOBLE 1.990

iomega


JAZ SCSI interno 74.990
JAZ SCSI externo 88.990
ZIP externo Paralelo ó SCSI 29.990
ZIP SCSI interno + controladora 29.990
DISCO JAZ 1 GB 17.990
DISCO ZIP 100 Mb 2.490

... y toda una selección de componentes

PLACA
- Pentium Triton VX (Triton II). 15.990
- Pentium 430 HX (Triton III) 19.990
- INTEL 430 HX Tucson (en caja) 33.990
- Pentium Pro Venus (en caja) 52.990

CONTROLADORA
- ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 2.490
- SCSI Adaptec 1505 ISA 9.490
- SCSI Adaptec 1522 ISA 14.490
- SCSI Adaptec 1542 ISA 32.990
- SCSI Adaptec 2940 PCI OEM 31.990
- SCSI Adaptec 2940 UW OEM 39.990

DISCO DURO
- 1,2 Gb IDE 32.990
- 1,6 Gb IDE 35.990
- 2 Gb IDE 39.990
- 2,5 Gb IDE (3,5") 42.990

MICRO EN CAJA
- INTEL PENTIUM 120 Mhz 21.990
- INTEL PENTIUM 133 Mhz 27.990
- INTEL PENTIUM 150 Mhz 34.990
- INTEL PENTIUM 166 Mhz 56.990
- INTEL PENTIUM 200 Mhz 94.990
- INTEL PENTIUM PRO 200 109.990
- INTEL PENTIUM MMX 166 74.990
- INTEL PENTIUM MMX 200 109.990

TECLADO
- Teclado Win95 2.990
- Teclado mecánico Win95 4.990

MEMORIA
- SIMM 1Mb 30 contactos 3.990
- SIMM 4Mb 72 contactos 3.490
- SIMM 4Mb 72 contactos EDO 3.490
- SIMM 8Mb 72 contactos 7.990
- SIMM 8Mb 72 contactos EDO 7.990
- SIMM 16Mb 72 contactos 15.990
- SIMM 16Mb 72 contactos EDO 15.990
- SIMM 32Mb 72 contactos 32.990
- SIMM 32Mb 72 contactos EDO 32.990
- Burst Pipeline 256Kb 2.990
- Burst Pipeline 512Kb 4.990
- Memoria 1 Mb SVGA 40 ns 4.490

TARJETA GRÁFICA SVGA BUS PCI
- Trident 9440 1 Mb ampliable 4.990
- S3 TRIO 64 V+ con MPEG 6.490
- S3 Virge 3D 2 Mb EDO 9.990
- Number 9 FX Reality 332 29.990
- Number 9 FX Reality 772 34.990
- Matrox Millenium 2Mb ampl. 4 Mb 34.990
- Matrox Mystique 2Mb ampl. 4 Mb 23.990
- Matrox Mystique 4Mb 31.990
- Matrox Millenium 4Mb ampl. 8Mb 46.990

MONITOR
Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.
- GOLDSTAR 14" Autoscan 36.990
- GOLDSTAR 14" Multimedia 41.990
- SAMSUNG 14" SM3 36.990
- SAMSUNG 14" SM3-Ne 39.990
- GOLDSTAR 15" Antirreflejos, Autosc., OSD 54.990
- SAMSUNG 15" Gle 59.990
- SAMSUNG 15" Gli 69.990
- SONY SF100 15" 89.990
- EIZO 15" 89.990
- GOLDSTAR 17" Autoscan 99.990
- SAMSUNG 17" Gli 114.990
- SAMSUNG 17" Glsi 0,26 134.990

CD ROM
- IDE 8X 15.990
- IDE 12X 19.990
- IDE 16X 24.990
- SCSI 14X 44.990
- CD-R Virgen 74' 1.190

DISQUETERA
- Sony 3,5" 1,44Mb 3.990

VENTILADOR
- Ventilador PENTIUM 990
- Ventilador PENTIUM PRO 3.990

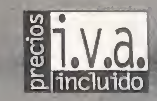
CAJA
- Minitorre 7.990
- Sobremesa 11.990
- Semitorre 12.990
- Torre 15.990
- Caja Semiorre ATX 16.990
- Caja Torre ATX 24.990

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos

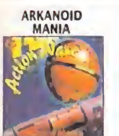
PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/05/97 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES

NUEVOS CENTRO MAIL

Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92

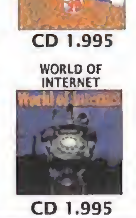


SHAREWARE



ARKANOID MANIA	CASINO & CAR ACTION	FIGHTHING ACTION	PACMANIA & COIN -OP HITS	SPORT ACTION	TETRIS MANIA
CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995





WORLD OF DTP	WORLD OF EMULATORS	WORLD OF FONTS & ICONS	WORLD OF INTERNET	WORLD OF MORPH	WORLD OF WIN' 95 CLIPART
CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995

IDIOMAS

KEY TRANSLATOR



El traductor de Inglés-Español, Español-Inglés más completo de todos los tiempos. Se acabaron las frases sin sentido que creaban sus predecesores.

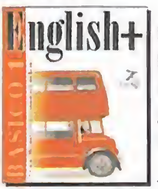
CD 5.495

INGLÉS COMERCIAL EN 90 DÍAS CD 1.995



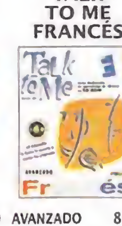
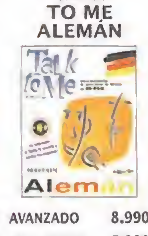
INGLÉS EN 90 DÍAS CD 1.995

ENGLISH +



INICIACIÓN	4.990
BÁSICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

Todos en formato CD

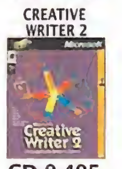
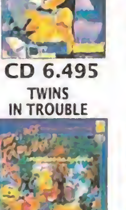




	TALK TO ME INGLÉS	TALK TO ME FRANCÉS	TALK TO ME ALEMÁN
AVANZADO	8.990	8.990	8.990
INTERMEDIO	7.990	7.990	7.990
PRINCIPIANTE	4.990	6.990	6.990

EDUCATIVOS



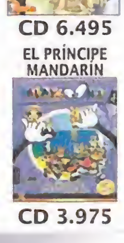
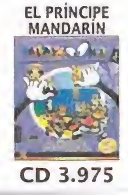

LIBRO ANIMADO REY LEÓN	T. DE JUEGOS ALADDIN	L. ANIMADO POCAHONTAS	T. DE JUEGOS EL REY LEÓN	EST. GRÁF. MICKEY/REY LEÓN	ADVENTURES IN FAIRYLAND
CD 6.495	CD 6.495	CD 6.495	CD 6.495	PC 5.950 C/U	CD 2.990



CREATIVE WRITER 2	TUNELAND	TWINS IN TROUBLE	UPSIDE TOWN	EL JOROBADO DE NOTREDAME	PAYUTA Y EL DIOS DE LA TEMPESTAD
CD 9.495	CD 2.990	CD 2.990	CD 2.990	CD 6.495	CD 6.995




LIBRO ANIMADO INTERACTIVO	TIMÓN Y PUMBA: JUEGOS EN LA SELVA	EST. GRÁF. 101 DÁLMATAS	LA PIEDRA DE WAKAN	EL PRÍNCIPE MANDARÍN	SPIROU:FALSO COLABORADOR
CD 6.495	CD 6.495	CD 5.950	CD 3.975	CD 3.975	CD 3.975

INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN



Meridian te abre el camino para entrar a toda velocidad a Internet ofreciéndote la mejor de las conexiones:

- Acceso a todos los servicios que ofrece Internet sin límite de horas, buzón de correo de 2Mb, espacio *Web* personal para que puedas publicar tu propia página y te garantizamos la mejor calidad de enlace para que puedas recorrer rápidamente la Red.
- Este Kit incluye todo el software necesario para sacarle el máximo partido a Internet: *Microsoft Internet explorer, Netmeeting, Comicchat, Microsoft Mail, Microsoft News.* Docenas de utilidades y versiones trial de juegos como *Monster truck y Close combat* entre otros.
- Y para ponértelo más fácil, un completo asistente que te guiará paso a paso en la instalación, así como el tutorial con la más extensa información sobre Internet-Infovía, y las respuestas a las preguntas que siempre te has hecho acerca de la Red.

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO	5.800
CONEXIÓN 3 MESES BÁSICO	3.000

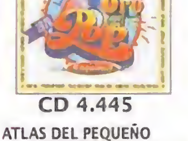
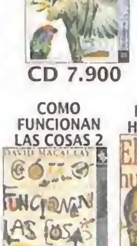
OBRAS DE CONSULTA



ENCARTA' 97 CASTELLANO	ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL	ATLAS MULT. SALVAT	ENCICLOPEDIA SALVAT
CD 24.900	CD 14.900	CD12.950	CD 14.990



LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL	LA OBRA DE GOYA	LA OBRA DE VELÁZQUEZ	PICASSO
CD 4.445	CD 4.450	CD 4.450	CD 6.990

ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO	AVES	EL ESQUELETO 3D	ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO	FELINOS	GUÍA DEL SEXO
CD 7.900	CD 7.900	CD 4.900	CD 9.900	CD 7.900	CD 9.990





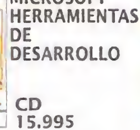




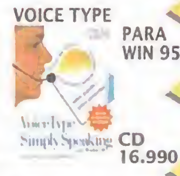

ATLAS DEL MUNDO	COMO FUNCIONAN LAS COSAS 2	EL CUERPO HUMANO 2.0	MI PRIMER DICCIONARIO	ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA	ENCI.DE LA NATURALEZA	HISTORIA DEL MUNDO
CD 9.900	CD 9.990	CD 9.990	CD 4.990	CD 9.990	CD 9.990	CD 9.990

ENC. MULTIMEDIA FUTURA 97	ENCICLOPEDIA MULT. PLANETA	TU COCINA	TALLER DE INVENTOS	PIRATAS
CD 11.900	CD 19.995	CD 5.995	CD 4.900	CD 4.900

UTILIDADES



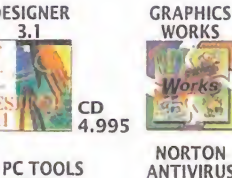
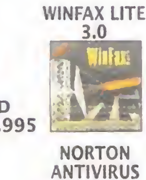



MICROSOFT HERRAMIENTAS DE DESARROLLO	OFFICE PARA ESTUDIANTES	MICROSOFT PLUS!	VOICE TYPE PARA WIN 95
CD 15.995	CD 15.995	CD 4.895	CD 16.990

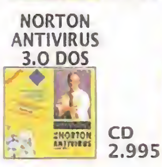
OFFICE PARA ESTUDIANTES: No contiene software, es necesario enviar a Microsoft la licencia, junto con el carnet de estudiante para obtener el programa

S.O. PARA ESTUDIANTES	WINDOWS 95	PKZIP WINDOWS	MONEY 97	MAGNA RAM 97
CD 8.995	CD 16.990	PC 9.990	CD 4.895	PC 8.495




LINUS TOOLKIT MARCH 97	DESIGNER 3.1	GRAPHICS WORKS	WINFAX LITE 3.0	NORTON NAVIGATOR
CD CONS.	CD 4.995	CD 2.995	CD 1.995	CD 4.995





PC TOOLS 9.0 PRO DOS	PC TOOLS 2.0 WIN.	NORTON ANTIVIRUS 3.0 DOS	NORTON ANTIVIRUS 3.0 1997	COMANDANTE NORTON 5.0 DOS
CD 4.995	CD 4.995	CD 2.995	CD 3.995	CD 4.995

CENTRO MAIL

TUS CENTROS PARA EL OCIO INFORMÁTICO TAMBIÉN POR TELÉFONO, MODEM Y FAX

aventuras gráficas

LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

Vive esta magnífica aventura gráfica, basada en la película del mismo nombre, en donde una tierna y simpática niña debe rescatar a sus pequeños amigos de las garras del malvado guardián del orfanato. Su misión es tarea dura y peligrosa, ¡Vívela!



CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA

LARRY VII

Un 10 en cualquier escala decimal mundial. Buscadlo en la "zona caliente" del catálogo del amor. Un casino flotante para que demuestres tus "habilidades". ¿Conseguirás quitarles el dinero - o la ropa- en una partida de Streap Poker?. **CAMISETA LARRY DE REGALO**

CD 4.975 — 486, 8 Mb, SVGA

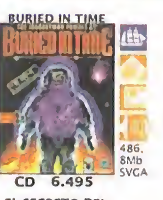
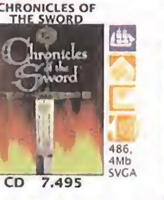
MUNDO DISCO II

El problema de las vacaciones, es que algunos lugares pueden ser muy pintorescos... El transporte público es muy primitivo, y los nativos cuelgan de los sitios más extraños, la comida puede ser asquerosa...Entonces aparece una chica y parece que la cosa va mejor, hasta que aparece el padre y un viejo amigo de éste... Descubre cómo acaba la historia en este fantástico juego lleno de aventuras.



CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA



- 3 SKULLS OF THE TOLTECS — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- ARK OF TIME — CD 5.995
- BERMUDA SYNDROME — CD 6.495 — 486, 4Mb VGA
- BIOFORGE — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb VGA
- BLUE ICE — CD 6.495 — 486, 4Mb SVGA
- BROKEN SWORD — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- BURIED IN TIME — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- CHRONICLES OF THE SWORD — CD 7.495 — 486, 4Mb SVGA
- CLANDESTINY — CD 6.495







- CHRONOMASTER — OFERTA CD 4.990 — 486, 4Mb VGA
- COMMANDER BLOOD — OFERTA CD 2.995 — 386, 2Mb VGA
- CYBERIA 2 — CD 4.895 — 486, 8Mb VGA
- DARK SEED II — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- DAY OF THE TENTACLE — OFERTA CD 2.495 — 386, 1Mb VGA
- DRAGON LORE II — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- EL SECRETO DEL TEMPLARIO — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA
- FABLE — CD 6.995 — 486, 8Mb SVGA
- FADE TO BLACK — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb VGA

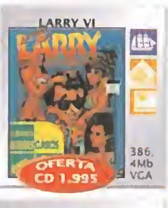







- FREDDY PHARKAS — OFERTA CD 3.190 — 386, 2Mb VGA
- GABRIEL KNIGHT 2 — CD 7.975
- GENE MACHINE — CD 4.895 — 486, 8Mb SVGA
- GOBLINS 1 & 2 — OFERTA CD 1.995 — 386, 1Mb VGA
- GOBLINS 3 — OFERTA CD 1.995 — 386, 1Mb VGA
- HARVEST OF SOULS — CD 6.495
- I HAVE NO MOUTH — CD 7.495 — 486, 4Mb VGA
- INCA — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- INDY FATE OF ATLANTIS — OFERTA CD 2.495 — 386, 1Mb VGA







- INFERNO — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- KING´S QUEST VI — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- KING´S QUEST VII — OFERTA CD 3.995 — 486, 4Mb SVGA
- KYRANDIA 3 — OFERTA CD 1.990 — 386, 4Mb VGA
- LARRY V — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- LARRY VI — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- LAURA BOW — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- LIGHTHOUSE — CD 4.975 — 486, 8Mb SVGA
- LITTLE BIG ADVENTURE — OFERTA CD 2.990 — 486, 4Mb SVGA





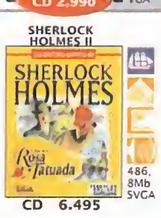


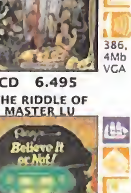


- LOS JUSTICIEROS — CD 2.795 — 386, 4Mb VGA
- LOST EDEN — OFERTA CD 1.990 — 486, 4Mb VGA
- MASTER OF DIMENSION — CD 7.495
- MISSION CRITICAL — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb SVGA
- MONKEY ISLAND — OFERTA CD 2.495 — 386, 1Mb VGA
- MONKEY ISLAND 2 — OFERTA CD 2.495 — 386, 1Mb VGA
- MUNDO DISCO ARGENTUM — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- NOCTROPOLIS — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- ORION CONSPIRACY — OFERTA CD 2.495 — 386, 4Mb SVGA









- PANIC IN THE PARK — OFERTA CD 4.995 — 486, 8Mb SVGA
- PHANTASMAGORIA II — CD 8.495
- POLICE QUEST 4 — OFERTA CD 3.190 — 386, 4Mb VGA
- RIPPER — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- SAM & MAX HIT THE ROAD — OFERTA CD 2.495 — 386, 4Mb VGA
- SHADOW OF THE COMET — OFERTA CD 2.995 — 386, 2Mb VGA
- SHERLOCK HOLMES II — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- SHIVERS — OFERTA CD 3.190 — 486, 8Mb SVGA
- SIMON THE SORCERER II — CD 6.495 — 486, 4Mb VGA







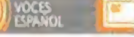

- SPACE QUEST I — OFERTA CD 1.995 — 386, 1Mb VGA
- SPACE QUEST V — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- SPYCRAFT — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- TERRATOPIA — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- THE 11TH HOUR — OFERTA CD 1.990 — 486, 8Mb SVGA
- THE 7TH GUEST — OFERTA CD 1.990 — 386, 4Mb SVGA
- THE DIG — CD 6.495 — 486, 8Mb VGA
- THE NEVERHOOD — CD 8.495
- THE RIDDLE OF MASTER LU — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA

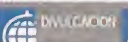
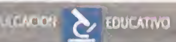







- TIME COMMANDO — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- TIME LAPSE — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- TOMB RAIDER — CD 7.495 — PENT, 8Mb SVGA
- TOONSTRUCK — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- TOUCHÉ: FIFTH MUSKETEER — CD 6.995 — 386, 4Mb SVGA
- URBAN RUNNER — CD 4.975 — 486, 8Mb SVGA
- VERSALLES — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- WOLF — OFERTA CD 2.995 — 386, 1Mb VGA
- ZORK NEMESIS — OFERTA CD 3.995 — 486, 8Mb SVGA

 MANUAL ESPAÑOL
 VOCES ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLES
 VOCES INGLES
 PANTALLA INGLES
 AVENTURA GRAFICA
 DEPORTIVO

 DIVULGACION
 EDUCATIVO

 EROTICO

estrategia rol ■ mesa

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

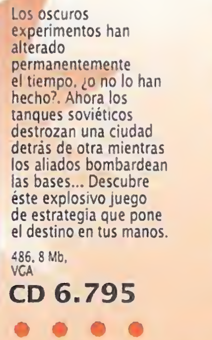


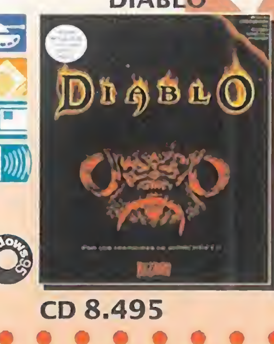
Los oscuros experimentos han alterado permanentemente el tiempo, ¿o no lo han hecho?. Ahora los tanques soviéticos destrozan una ciudad detrás de otra mientras los aliados bombardean las bases... Descubre éste explosivo juego de estrategia que pone el destino en tus manos.

486, 8 Mb, VGA

CD 6.795

DIABLO





Acción, emoción, aventura y rol. Todo mezclado en una apasionante aventura que convierte *diablo* en un juego casi imprescindible. Contiene más de 200 criaturas a las que se ha dotado de inteligencia artificial, lleno de mazmorras... Ahora sólo nos queda esperar y prepararnos para todo. ¡el infierno nos espera!.

CD 8.495

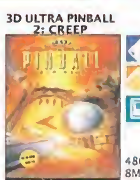
HEROES OF MIGHT & MAGIC II



Han pasado 25 años desde que Lord Ironfish acabara con las luchas que asolaron la legión de Enroth. Sin embargo parece que la paz no va ha durar siempre y la muerte de Lord Ironfist provoca la guerra entre sus dos hijos, que luchan por el control de la tierra.

486, 8 Mb, SVGA

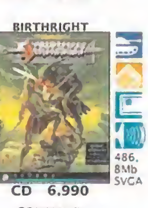
CD 7.495

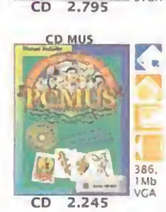
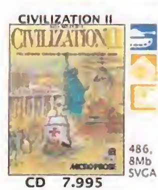


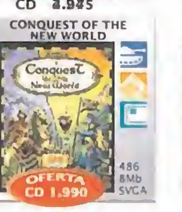


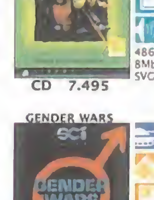


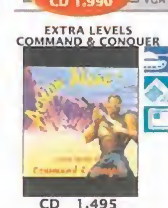


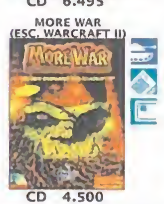



















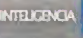
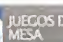
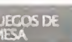









Título	Requisitos	Precio
3D ULTRA PINBALL 2: CREEP	486, 8Mb SVGA	CD 4.975
ABSOLUTE PINBALL	486, 8Mb VGA	CD 6.995
AD&D UNDER MOUNTAIN	PENT, 8Mb VGA	CD 6.990
ADMIRAL SEA BATTLES		CD 6.995
AFTERLIFE	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
AGE OF RIFLES	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
ARCHIMEDEAN DISNASTY	486, 8Mb SVGA	CD 6.990
ARE YOU READY & ALERT		CD 3.995
ATMOSFEAR	486, 4Mb SVGA	CD 2.795
AZRAEL´S TEAR	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 3.495
BATTLE BUGS	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 3.190
BATTLEGROUND WATERLOO	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
BETRAYAL AT KRONDOR	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
BETRAYAL IN ANTARA	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
BIRTHRIGHT	486, 8Mb SVGA	CD 6.990
CAESAR II	486, 8Mb SVGA	CD [illegible]
CD DOMINÓ	386, 1Mb VGA	
CD MUS	386, 1Mb VGA	CD 2.245
CIVIL WAR	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
CIVILIZATION II	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
CLOSE COMBAT		CD 9.495
COBRA MISSION	286, 1Mb VGA	OFERTA PC 2.995
COMMAND & CONQUER	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
COMMAND & CRAFT		CD 3.995
CONQUEST OF THE NEW WORLD	486 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
CREATURES		CD 6.495
CYBER STORM	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
DEADLY GAMES		CD 7.495
ELDER SCROLLS: DAGGERFALL		CD 7.495
EPIC PINBALL	386, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.990
EXTRA SCENARIOS CIVILIZATION II	386, 4Mb VGA	CD 1.495
EXTRA LEVELS COMMAND & CONQUER		CD 1.495
FIELDS OF GLORY	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
FRAGILE ALLEGIANCE	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
FULL TILT 2	486, 8Mb SVGA	CD CONS.
GENDER WARS	486, 8Mb VGA	CD 7.495
GENE WARS	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
KRUSH KILL' N DESTROY		CD 6.990
LORDS OF THE REALM II	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
MASTER OF ORION 2		CD CONS.
MAX	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
MILLENIA	386, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.990
MORE WAR (ESC. WARCRAFT II)		CD 4.500
NEMESIS		CD 7.495
OUTPOST	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
OVER THE REICH	486, 8Mb VGA	CD 5.795
PC TUTE	386, 1Mb VGA	PC 2.195
PINBALL CONSTRUCTION KIT	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
POWER CHESS		CD 4.975
RAMA	486, 8Mb SVGA	CD 8.495
SETTLERS II	486, 8Mb SVGA	CD 5.495
SIM ANT	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
SIM CITY	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
SIM COPTER		CD 7.495
SIM EARTH	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
STAR GENERAL	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
STEEL PANTHERS II: MODERN	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
SYNDICATE WARS	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
THEME HOSPITAL	486, 8Mb SVGA	CD CONS.
THEME PARK	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 2.990
TILT	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.990
TRANSPORT TYCOON	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 3.495
UFO ENEMY UNKNOWN	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
WARCRAFT II	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
WARHAMMER	PENT, 8Mb SVGA	CD 7.495
WARWIND		CD 7.495
WATER WAR		CD 2.995
WIZARDRY GOLD	486 8Mb VGA	CD CONS.
WOODEN SHIPS & IRON MEN	486 8Mb SVGA	CD 5.795
X-COM TERROR FROM THE DEEP	386 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
Z	486, 8Mb VGA	CD 5.495
Z PLATINUM	486 8Mb VGA	CD 6.795

 ESTRATEGIA  IDIOMAS  INTELIGENCIA   JUEGOS DE MESA   LUCHA  PACK   PLATAFORMAS ROL  ARCADE   SIMULADORES  MUSICA  SHAREWARE   UTILIDADES



TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

MOTO RACER



Disfruta del juego de carreras de motos más espectacular que jamás hayas visto. Podrás disfrutar de categorías tan espectaculares como alta velocidad, motocross, y muchas otra que te harán vibrar a tope y vivir toda la emoción de los mundiales de motos.

PENT, 16 Mb, SVGA

CD 6.495



NEED FOR SPEED 2



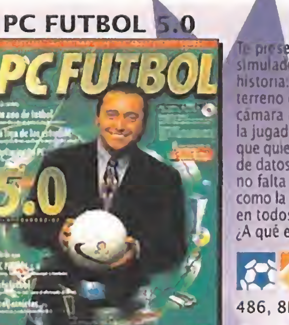
La segunda parte del popular programa Need For Speed causará furor entre los más adeptos a este de género. La calidad gráfica, y la suavidad de sus movimientos le hacen uno de los mejores candidatos para llegar a ser el número uno.

PENT, 16 Mb, SVGA



CD 7.495

PC FUTBOL 5.0



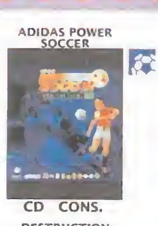
Te presentamos el mejor simulador de fútbol de la historia: perspectiva 3D, terreno de juego virtual y cámara móvil, para seguir la jugada desde el ángulo que quieras. Se nota su base de datos, el Manager, al que no falta de nada para ser como la vida misma, se nota en todos sus detalles... ¿A qué esperas para jugar?.



486, 8Mb, SVGA

CD 2.795


3DO GAMES: DECATHLON — CD 5.495


ADIDAS POWER SOCCER — CD CONS.


ACTUA SOCCER — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990


ADD-ONS FOR GRAND PRIX II — CD 1.495


AL UNSER, JR. — OFERTA CD 2.995

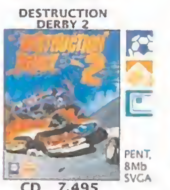

CD BASKET '96 — 386, 4Mb VGA — CD 4.495


DAVIS CUP TENNIS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995

DAYTONA USA — CD 7.495

DEATH RALLY — 486, 8Mb VGA — CD 3.895

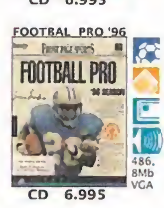

DECATHLON — CD 6.995


DESTRUCTION DERBY 2 — PENT, 8Mb SVGA — CD 7.495


EUROCOPA '96 — 386, 4Mb VGA — CD 1.995


F1 GRAND PRIX 2 — 486, 8Mb VGA — CD 7.995


FIFA 97 — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.895


FIFA SOCCER MANAGER — 486, 8Mb SVGA — CD 5.795

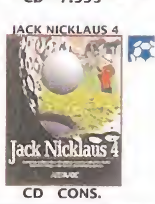

FOOTBAL PRO '96 — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995

FX FIGHTER TURBO — CD 5.495

GRAND PRIX MANAGER — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.995


GRAND PRIX MANAGER 2 — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995


INDY CAR RACING 2 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.995


INTERNATIONAL TENNIS OPEN — 386, 1Mb VGA — CD 6.995


JACK NICKLAUS 4 — CD CONS.


KICKOFF 97 — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495


LINKS 386 — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995


LINKS LS — 486, 16Mb SVGA — CD 8.495

MADDEN '97 — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.795

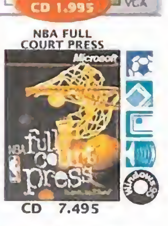
MANIC KARTS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.990


MEGARACE 2 — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995


MICROSOFT GOLF 3.0 — CD 7.495


MONSTER TRUCK MADNESS — CD 7.495


NASCAR RACING — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995

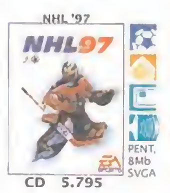

NASCAR RACING II — 486, 16Mb VGA — CD 4.975


NBA FULL COURT PRESS — CD 7.495


NBA JAM EXTREME — CD 7.495

NBA JAM TOURNAMENT ED. — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990

NBA LIVE '97 — PENT, 16Mb SVGA — CD 5.795


NHL '97 — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.795


OLYMPIC GAMES — 486, 8Mb VGA — CD 5.495


ONE MUST FALL — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990


ONSIDE — 486, 8Mb VGA — CD 6.495


PC FUTBOL EXTENSION 1 — 486, 8Mb SVGA — CD 2.350


POD — CD 7.495

POWER F1 — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495


PRAY FOR DEATH — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995

PRESIDENTE — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995


RACE MANIA — 386, 4Mb VGA — CD 5.495


RALLY CHAMPIONSHIP — 486, 8Mb SVGA — CD 5.495

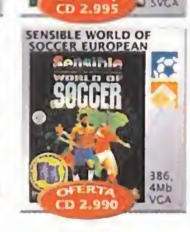

RALLY CHAMPIONSHIP X MILLAS — OFERTA CD 2.990


ROAD RASH — CD 5.795

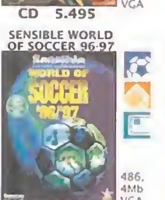

SCORCHER — 486, 8Mb SVGA — CD CONS.


SCREAMER — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990

SCREAMER 2 — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.495

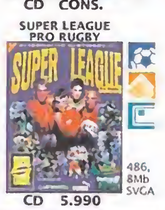

SEGA RALLY — CD 7.495

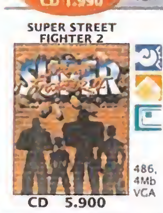
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EUROPEAN — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990

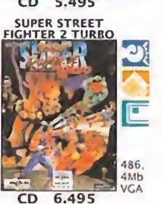

SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96-97 — 486, 4Mb VGA — CD 5.895


SPACE JAM — 486, 8Mb VGA — CD 7.495

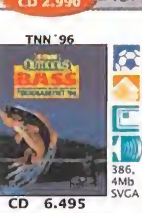
STREET RACER — 486, 8Mb VGA — CD 5.495



STRIKER '96 — 486, 8Mb VGA — CD 6.495


SUPER LEAGUE PRO RUGBY — 486, 8Mb SVGA — CD 5.990

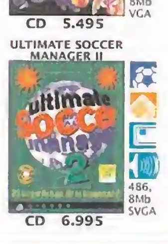

SUPER STREET FIGHTER 2 — CD 5.900

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO — 486, 4Mb VGA — CD 6.495


TEN PIN ALLEY — PENT, 16Mb SVGA — CD 5.795

TNN '96 — 386, 4Mb VGA — CD 6.495


TOSHINDEN — 486, 8Mb VGA — CD 6.495


TRACK ATTACK — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995


ULTIMATE SOCCER MANAGER II — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995


VIRTUA FIGHTER PC — CD 7.495


VIRTUAL KARTS — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995


WACKY WHEELS — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 1.990

WE ALL NEED EXTRA SPEED — CD 3.995

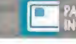

WORLD RALLY FEVER — 486, 4Mb VGA — CD 5.495

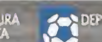
ZONE RAIDERS — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995

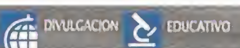
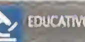







MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO



arcade plataformas

JUNGLA DE CRISTAL

El título que ha tenido un rotundo éxito en las consolas PlayStation y Saturn, sigue su camino hacia el PC. Los usuarios de ordenadores, podrán disfrutar de una de las conversiones de películas más perfectas que se han hecho como videojuego.




CD 6.495 PENT, 16Mb, SVGA

MDK

La última creación del genio David Perry te dejará boquiabierto. La originalidad, la trepidante acción, y la nueva técnica utilizada para su desarrollo, le hacen colocarse en uno de los puestos más altos en el escalafón de los juegos TOP.

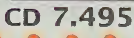


CD 6.995 PENT, 16Mb, SVGA

SONIC & KNUCKLES COLLECT.



Los héroes de la mítica consola Megadrive llegan a tu PC, con un montón de nuevas y emocionantes aventuras. La increíble técnica utilizada para su desarrollo en PC, hace que sea uno de los títulos más esperados por estos usuarios.




CD 7.495


ARCADE AMERICA — CD 6.495 — 486, 8Mb VGA

BATTLEDROME — OFERTA CD 3.190 — 386, 4Mb VGA

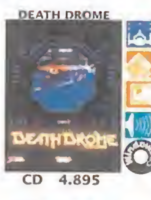

BUG TOO — CD 5.495 — PENT, 16Mb SVGA

CANNON FODDER 2 — OFERTA CD 1.990 — 486, 4Mb VGA


CREATURE SHOCK — OFERTA CD 1.990 — 486, 4Mb VGA


CRUSADER NO REGRET — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA


DEADLY TIDE — CD 9.495


DEATH DROME — CD 4.895

DESCENT — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA


DONALD IN COLD SHADOW — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA

DOOM II — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA

DOOM EXPLOSION II — CD 1.495

DUKE NUKEM 3D REGISTRADO — CD 7.450 — 486, 8Mb VGA


DUKE NUKEM PLUTONIUM — CD 3.990

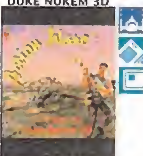

DUKE! ZONE — CD 3.750


EARTHSIEGE — OFERTA CD 3.190 — 386, 4Mb VGA

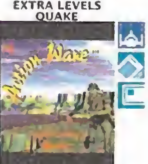


EARTHSIEGE 2 — CD 7.995

ERADICATOR — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA


EXTRA LEVELS DUKE NUKEM 3D — CD 1.495

EXTRA LEVELS HERETIC/HEXEN — CD 1.495


EXTRA LEVELS QUAKE — CD 1.495

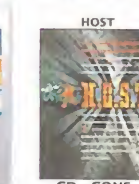

FIRE FIGHT — CD 5.495


GEX — CD 4.895


HARDLINE — CD 6.495 — 486, 8Mb VGA

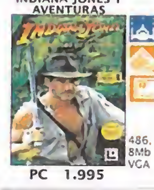

HELLBENDER — CD 7.495

HEXEN — OFERTA CD 2.990 — 486, 4Mb VGA


HOST — CD CONS. — 486, 8Mb SVGA


HUNTER HUNTED — CD 6.995

INDEPENDENCE DAY — CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA


INDIANA JONES Y AVENTURAS — PC 1.995 — 486, 8Mb VGA


JAZZ JACKRABBIT — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA


JETSTRIKE — OFERTA CD 4.995 — 386, 4Mb VGA


L.A. BLASTER — CD 2.990 — PENT, 8Mb VGA


LOST VIKINGS 2 — CD 7.495

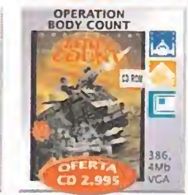
MAGIC CARPET — OFERTA CD 2.990 — 486, 4Mb VGA


MARATHON 2 — CD 6.450


MECHWARRIOR 2 MERCENARIES — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA

METAL RAGE — CD 6.495 — 386, 4Mb VGA


MORTAL COIL — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb VGA


OPERATION BODY COUNT — OFERTA CD 2.995 — 386, 4Mb VGA


OUTLAWS — CD 5.495


PERFECT WEAPON — CD 6.495


PANZER DRAGON — CD 7.495

PITFALL — CD 6.995


POWER RANGERS — CD 2.795 — 486, 8Mb SVGA


QUAKE — CD 7.495 — PENT, 8Mb VGA

RAPTOR — OFERTA CD 1.990 — 386, 2Mb VGA


RAYMAN — OFERTA CD 3.495 — 486, 8Mb SVGA


REBEL ASSAULT — OFERTA CD 2.495 — 386, 4Mb VGA


REBEL ASSAULT II — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA


REDNECK RAMPAGE — CD 6.495


RETURN FIRE — CD 6.895

RIOT — CD 5.795 — 486, 8Mb SVGA


RISE OF THE TRIAD — OFERTA CD 1.990 — 386, 4Mb VGA

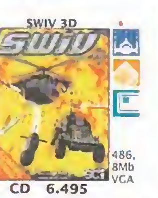

ROAD WARRIOR — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb VGA

SCORCHED PLANET — OFERTA CD 1.990 — PENT, 8Mb VGA


SHATTERED STEEL — OFERTA CD 2.490 — 486, 8Mb SVGA

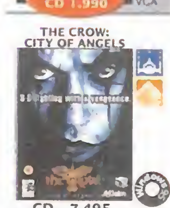

STARFIGHTER 3000 — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb VGA


STRIFE — CD 7.495


SWIV 3D — CD 6.495 — 486, 8Mb VGA


TERMINAL VELOCITY — OFERTA CD 1.990 — 486, 4Mb VGA

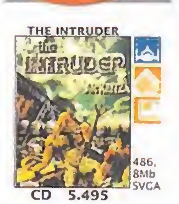
TERMINATOR: FUTURE SHOCK — OFERTA CD 3.190 — 486, 8Mb VGA


THE CROW: CITY OF ANGELS — CD 7.495


TERMINATOR: SKY NET — CD 6.495 — 486, 8Mb VGA

TERRANOVA — CD CONS.


THE INCREDIBLE HULK PANTHEON — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA


THE INTRUDER — CD 5.495 — 486, 8Mb SVGA

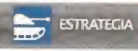

THE RAVEN PROJECT — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb VGA

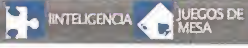

THE ULTIMATE DOOM — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA

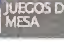

TOY STORY — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA

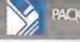
VIRTUA COP — CD 7.495

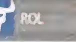

WOLFENSTEIN 3D — OFERTA CD 1.990 — 286, 1Mb VGA

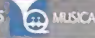


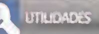







CENTRO MAIL

TENEMOS UN CATÁLOGO CON MUCHOS MÁS PRODUCTOS. ¡PÍDENOSLO!

simuladores

F-22 LIGHTNING II

La mas alta y detallada simulación de vuelo diseñada en base a la documentación autentica de Locheed Martin. Con un realismo y velocidad asombrosos basados en terrenos creados en 3D, y compatible para varios jugadores vía network, módem o serie.



CD 7.495

PRIVATEER 2 THE DARKENING



Todo un viaje a tu alcance en esta épica y espectacular aventura espacial que reparte a lo largo de 3 detallados sistemas planetarios. Lucha, explora y comercia para abrirte camino a través de la galaxia y descubrir los secretos de tu identidad perdida.

PENT, 8 Mb, SVGA

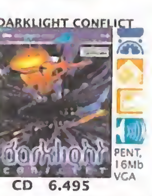
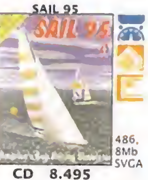
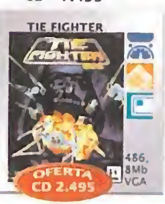
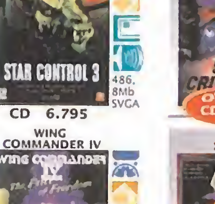
CD 8.495

US NAVY FIGHTERS '97



Pilota uno de los aviones de combate más modernos del mundo. Los cazas de la armada norteamericana estan preparados para cualquier situación. Disfruta de uno de los simuladores de vuelo de combate más técnicos y espectaculares de este género.

CD 7.495

- **1942 PACIFIC AIR WAR**  — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **1944 ACROSS THE RHINE**  — 386, 4Mb SVGA — CD 7.995
- **A-10 CUBA**  — CD 7.995
- **ACES OVER EUROPE**  — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **ADVANCED TACTICAL FIGHTERS**  — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- **AH-64D LONGBOW**  — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- **AIR POWER**  — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 2.495
- **APACHE LONGBOW**  — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- **A.T.F NATO FIGHTERS** — CD 4.895
- **B-17 FLYING FORTRESS**  — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **BACK TO BAGHDAD**  — PENT, 16Mb SVGA — CD CONS.
- **BLACK NIGHT**  — 386, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **COMANCHE 3**  — 486, 16Mb SVGA — CD 6.495
- **DARKLIGHT CONFLICT**  — PENT, 16Mb VGA — CD 6.495
- **DAWN PATROL**  — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- **EF 2000 EVOLUTION**  — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495
- **EXTRA MISSIONS WING COMMANDER**  — CD 1.495
- **EXTRA SCENERIES FLIGHT SIMULATOR** — CD 1.495
- **F-117 A**  — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **F-14 FLEET DEFENDER**  — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **F-15 STRIKE EAGLE II**  — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **F-19 STEALTH FIGHTER**  — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **FALCON 3.0**  — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.490
- **FAST ATTACK**  — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- **FIGTHER WING**  — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.995
- **FLASHPOINT KOREA: LONGBOW**  — CD 4.895
- **FLIGHT SIMULATOR 6.0** — CD 8.995
- **FLIGHT UNLIMITED**  — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- **FLYING CORPS**  — PENT, 16Mb SVGA — CD 8.495
- **HARPOON II ADMIRAL'S EDITION**  — 486, 4Mb SVGA — CD 7.995
- **HARRIER JUMP JET**  — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **HIND**  — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- **JET FIGHTER 3**  — 486, 8Mb SVGA — CD 9.995
- **M1 TANK PLATOON**  — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **NAVY STRIKE**  — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **OVERLORD** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **PRIVATEER**  — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- **RED GHOST**  — CD 6.495
- **SAIL 95**  — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495
- **SEA WOLF**  — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- **SHELLSHOCK**  — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- **SILENT HUNTER**  — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- **SILENT THUNDER**  — CD 5.995
- **STAR CONTROL 3**  — 486, 8Mb SVGA — CD 6.795
- **STAR CRUSADER** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.490
- **STARFLEET ACADEMY**  — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- **STRIKE COMMANDER**  — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- **SUPER EF 2000**  — CD 8.495
- **TFX**  — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- **TIE FIGHTER**  — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- **TOM CAT ALLEY**  — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.495
- **TOP GUN**  — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- **WING COMMANDER IV**  — 486, 8Mb SVGA — CD 8.995
- **X-WING**  — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 2.495



superofertas

- **EMPIRE SOCCER 94**  — 386, 1 Mb VGA — OFERTA PC 995
- **JURASSIC PARK**  — 386, 2 Mb VGA — OFERTA PC 995
- **INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP**  — 286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 395
- **ROL CRUSADERS**  — 286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 495
- **STAR TREK JUDMENT RITES**  — 286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 995
- **ZYCONIX**  — 286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 395







De los días 26 de Abril al 2 de Mayo, va a tener lugar la "Cup 180 '97", una de las mayores competiciones amateur de todoterreno celebradas en el mundo, que este año tendrá lugar en Marruecos. Virgin Interactive patrocinará uno de los equipo españoles, "EQUIPO NO LIMITS", que está compuesto por doce personas. Dicho equipo contará con dos coches Mercedes de competición, un camión de apoyo, un Land Rover largo y una moto, que, por supuesto, irán adornados con el nuevo logo de la empresa distribuidora.

¿Cómo... reaccionarán los padres y personas pacifistas, ante la inminente avalancha de juegos que lo único que ofrecen es sangre y violencia?

¿qué... ha pasado con el hardware de Realidad Virtual tipo gafas o guantes, que de un tiempo a esta parte se ha dejado de hablar de ellos casi totalmente?

¿Cuál... sería el resultado de juntar «Quake» y «Diablo»? Los señores de Activision aseguran que «Hexen II», proyecto en el que están trabajando.

¿Cuánto... sería capaz de pagar una revista del sector informático porque le dejasen hacer un detallado reportaje en exclusiva acerca de la elaboración de «Quake II», que tan en secreto mantiene id Software?

FORMIDABLE...

... que se haya montado un servidor de «Diablo» por Internet, exclusivamente para españoles. A partir de ahora, hacer trueques para conseguir aquel objeto o arma que nos interesa, formar alianzas entre jugadores para superar ese nivel que se resiste y luchar contra esos personajes con ganas de "marcha" se hará en un sólo idioma, el nuestro.

LAMENTABLE...

... que algunas empresas sigan empeñadas en anunciar títulos de gran interés, muchísimo tiempo antes de su puesta a la venta, intentando crear una gran expectación e intriga, cuando el resultado más común sea el de provocar dudas, decepciones y, en la mayoría de los casos, enfados, que se traducen en todo lo contrario a lo esperado.

Humor por Ventura y Nieto

Humor



Hace 10 años...

El número 24 se caracterizó por incluir un especial de la sección Código Secreto, con más de 170 trucos para todos los mejores juegos de aquella época. A partir de ese momento, títulos como «Terra Cresta», «Green Beret», «Dustin» y «Camelot Warriors», dejarían de resistírsenos. El juego del mes fue «Heads Over Heels», uno de los ejemplos más sobresalientes de cómo había que utilizar la técnica Filmation, y por otra parte «Saboteur II», la segunda parte de un frenético arcade en el que controlábamos a una ninja que tenía que enfrentarse a cientos de terroristas, con la única ayuda de su habilidad y, gracias a nosotros, del mapa de todas las instalaciones del juego, que incluimos de regalo.



Para rematar este gran número, añadimos las soluciones y los mapas de dos de los mejores juegos de Topo Soft, «Survivor», o el lado humano de alien, y «Spirits», un plataformas de lo más mágico.



EL HEREJE

La primavera la sangre altera. Ya se sabe. Pero no ha hecho falta esperar a que llegara la estación de las flores y el reverdecer de los campos, para comprobar cómo en este país de locos, la sangre ya está más que alterada, caigan chuzos de punta o estemos en plena canícula.

Los programas que triunfan en la televisión están dedicados a pasajes truculentos de la vida de cualquier pobre al que le haya tocado vivir alguna desgracia. Ciertos personajillos que parecen inventados para presentar alguno de estos programas en que la vida íntima de la gente se airea como trapos al viento, se jactan de atender las demandas del público y tocar el corazón de la gente, que es lo bonito y lo más bueno. Y, a lo peor, encima tienen razón.

Un señor muy listo llamado Umberto Eco, dijo una vez que esto de la tele es como lo del huevo y la gallina. ¿Qué fue antes? Según Eco no es la telebasura la que aliena al espectador, sino que éste ya está bastante descerebrado y sólo es capaz de consumir de manera compulsiva aquello que haga aparecer su triste vida como infinitamente mejor que la de ese pobre desgraciado que se asoma a su salón por una caja cuadrada. País de locos.

Y aquí, para rematar la faena, tenemos al padre Apeles. Nueva estrella de la televisión del fin del milenio. Castigo de bárbaros y sodomitas irredentos, que maneja la lengua como un látigo y persigue jesulinas por los pasillos de los hoteles. Pero lo más gracioso de todo es que se trata de un tipo al que tildan poco menos que de hereje, y lo único que hace es defender con honestidad lo que piensa que, para más inri, suele coincidir con lo que piensa el país –que nadie lo niegue, que más de una vez nos han entrado ganas de soltar a algún papanatas que aparece en un programa de TV, que es un cretino integral, y este tío lo hace–, y que nadie se atreve a decir. Eso sí, le sonarán las cadenas desde lejos y sus modales dejarán que desear, pero al menos es coherente.

Aunque herejías las hay de todo tipo. Hace poco también se formó una buena por una serie de conferencias acerca del penoso estado de la lengua española, que tuvo lugar en Zacatecas, y en las que unos –incluyendo señores que en este tema parten el bacalao– decían que había que flexibilizar el uso de la lengua, y otros que de eso nada. Pero aqui, en España, para ir más rápido que nadie y adelantarnos a discusiones bizantinas, como siempre, hemos tirado por la calle de enmedio y ya, por ejemplo, no se contarán como fallos las faltas de ortografía en los exámenes de selectividad.

Hombre, uno que ha sido estudiante sabe que eso es como quitar uno de los grandes ogros del examen más temido de nuestra vida, y que los alegres futuros universitarios estarán más contentos que unas castañuelas. Y yo me alegro por ellos, pero diré que eso es un error... Sí, ya oigo rasgarse las vestiduras, mentarme a los antepasados y llamarme hereje, pero pensad. Pensad por un momento, y trasladad el ejemplo práctico a los videojuegos. Imaginad que, a partir de ahora, los fallos en juegos que cuestan un pico no importaran para los programadores. Imaginad que los gráficos fueran, por ejemplo, más propios de la época de los ocho bits que la actual. Pensad qué ocurriría si en una aventura, por permitirse cualquier fallo, no se pudiera grabar jamás una posición y hubiera que tirarse una semana entera, día y noche, jugando. O, por ejemplo, si en medio de la "masacre-destroyer-pataleta" en cualquier fase de «Quake», de repente vuestro personaje se quedara quieto sin poder moverse, ya que los programadores pusieron en el código –es sólo un ejemplo, claro– unos cuantos errores ortográficos en los comandos, y el ordenador no los reconociera.

Imaginad que si el estado general del videojuego es ya bastante penoso, con apenas unos pocos programas de interés, originales y bien hechos, y el resto no es más que basura ortográfica, se permitiera cualquier cosa. Los resultados serían como tener la obligación de tragarse un especial de TV de diez horas diarias, realizado al alimón por Isabel Gemio, Anita Obregón y el padre Apeles fustigando con su verbo a Rappel en tanga.

Pero bueno, a lo mejor no son más que herejías y, realmente, tenemos lo que nos merecemos, como dijo Eco. Quién sabe.

D.

¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO?

El hecho de que se cree una segunda parte de un juego que en su tiempo fue considerado algo grandioso en todos los aspectos, no tiene por qué significar que el sucesor tenga que superarle obligatoriamente en todo. **Vicente Miguel, de Valencia,** se queja duramente a este respecto, acerca de un título que, aprovechando el renombre de la anterior entrega, ha decepcionado a más de uno:

Mi queja es para los señores de Electronic Arts. Hace un año adquirí «FIFA 96», el cual era (y es) espectacular en jugabilidad y adicción. Lo mismo se podía decir hace unos meses de sus gráficos, los cuales, lógicamente, han ido quedando "desfasados". Y "de repente" sale «FIFA 97»... Todos los amantes del fútbol nos frotábamos las manos, pues siempre ha existido una gran diferencia técnica entre un FIFA y su versión anterior.

Al cargarlo, todo parece perfecto: los menús son más bonitos, la música es excelente, el comentarista está muy mejorado, los gráficos de los jugadores y el campo son increíbles... PERO... ¿y la jugabilidad?, ¿dónde está esa facilidad para pasar el balón, para hacer regates espectaculares, para disparar a puerta con rapidez? Y, es un caso aparte, ¿dónde está la posibilidad de rematar un centro?... ya que cada dos mil centros, se remata uno y encima va fuera. Además ¿por qué la cámara se vuelve loca y enfoca a jugadores sin el balón, o no enfocan al balón? Por no decir nada del desastre de los nombres de los jugadores que, en algunos casos ni siquiera existen.

Estas son las principales quejas que tengo, tanto yo, como muchos conocidos que también lo adquirieron, con la esperanza de que superara a FIFA 96. Así, señores de EA Sports, espabílense, que esperamos con impaciencia la versión del 98, la cual es imposible que sea peor que la del 97... ¿o no?

Desde el fondo de nuestro corazón esperamos, al igual que tú, que «FIFA 98» sea lo nunca visto, cosa que creemos que EA Sports puede conseguir.

MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes.
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.
También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
ALPHA STORM	CD	PENTIUM/60	PENTIUM/120	8 MB (16 RECOM.)	39 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL.	SB	NO	------------------
COMANCHE 3	CD (DOS,WIN95)	PENTIUM/60	PENTIUM/166	16 MB	44 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	SB	NO	ACT. PCF 5.0
EXTENSION 1	CD (WIN95)	486DX/33	PENTIUM/100	8 MB (16 RECOM.)	3 - 102 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	SB	RED, MODEM	
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB.	50 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	RED, MODEM	NO IPX
INT. RUGBY LEAGUE	CD (DOS,WIN95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 RECOM.)	15 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	SB, GR, RL	NO	DIRECTX.
IRON & BLOOD	CD	PENTIUM/60	PENTIUM/120	16 MB	5 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL,PAD,JOY	AD,SB, GR, RL	NO	COMP. WIN95
PATHE NEWS	CD (WINDOWS)	486DX2/66	PENTIUM/100	16 MB	10 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB	NO	------------------
QUAKE MISSION PACK I: SCOURGE OF ARMAGON	CD (DOS,WIN95)	PENTIUM/60	PENTIUM/100	16 MB	40 MB	VGA/SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	MODEM, RED, INT.	QUAKE ORIG.
SOULTRAP	CD (WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/120	12 MB	12 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	AD, RL	NO	------------------
SPEED DEMONS	CD (WIN95,OS2)	486DX/33	PENTIUM/75	8 MB (16 RECOM.)	6 MB	VGA	DOBLE	TECL, JOY, PAD	AD, SB, GR	NO	------------------
SPIROU	CD (DOS,WIN95)	486DX/33	PENTIUM/75	8 MB (16 RECOM.)	6 MB	VGA	DOBLE	TECL, JOY, PAD	AD, SB, GR	NO	------------------
TEN PIN ALLEY	CD (WIN95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB. (16 RECOM.)	79 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	RED	DIRECTX
THE NEED FOR SPEED II	CD (WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB	10 - 70 MB	SVGA	CUADRUP.	RAT, TECL, JOY	TODAS	RED, MODEM	DIRECTX
X-MEN	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/100	8 MB	23-MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD,JOY	SB	NO	------------------
YODA STORIES	CD (WIN95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	9 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	TODAS	NO	------------------

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Micromanía



¿Qué prefieres?

¿Joystick analógico o control pad digital?. Tú eliges.



■ **PC ANALOG JOYSTICK Funsoft**
Joystick analógico para PC, con 4 botones de acción rápida, ejes de ajuste X/Y, control de acelerador rotativo, palanca de vuelo ergonómica, control de aceleración. Para juegos de 2 y 4 botones. Incluye software de calibrado. (Conexión 15 pines) IDEAL PARA SIMULADORES.

■ **PC CONTROL PAD Funsoft**
Control Pad digital para PC, con botón de autodisparo independiente, 2 botones-gatillo, 6 botones de disparo, interruptor multidireccional de 8 direcciones. (Conexión 15 pines) PERFECTO PARA ARCADES.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANIA POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos 2 estupendos periféricos de Funsoft, que en las tiendas cuestan entre 4.000 y 6.000 pesetas (depende del modelo)

■ Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Micromanía y sus 12 CD-ROMs.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

■ Los números extras, que son más caros, te costarán igual.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

7.140 Pesetas

(12 números x 595 Pesetas)

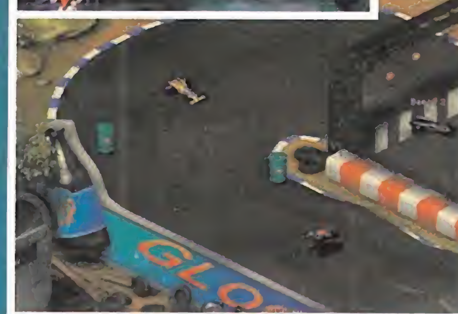
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

Este mes, en el CD-ROM

DEMOS EN EXCLUSIVA
Un rápido vistazo a los juegos más importantes del momento

- Theme Hospital
- Speed Demons
- Lost Vikings 2. Norse by Norsewest
- Realms of the Haunting
- Earth 2140








TRAILERS
Te acercamos al cine más actual y con más acción

- Al Límite del Riesgo
- Cámara Sellada

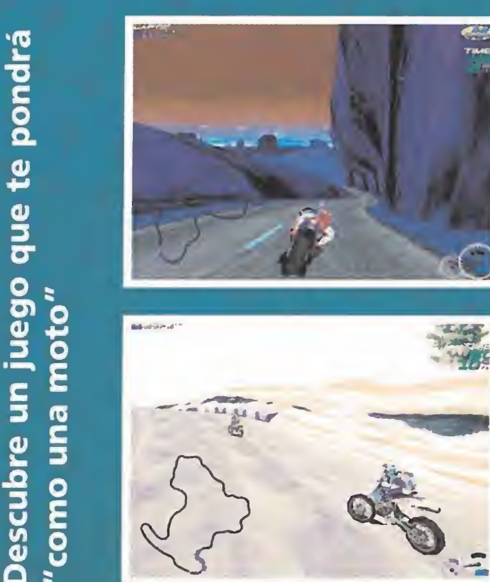




PREVIEW
Descubre un juego que te pondrá "como una moto"



- Moto Racer




Y ADEMÁS,
para estar en conexión:

- InfoSurf
- Hobby Link 1.13



